

HINTA 27 MK

PC

AMIGA

CD-ROM

# PELIT

© Disney



JOULUKUU 8/94

## Kyrandia 3

**MALCOLM'S REVENGE**

**Narri, joka naurattaa**

**KAUAN ODOTETUT  
NYT TÄÄLLÄ:**

- ◆ Aces of The Deep
- ◆ Master of Magic
- ◆ Under A Killing Moon
- ◆ Armored Fist
- ◆ Inferno

**KIERRÄN VAIN  
MUALIMANKAIKKEUDEN**

## MS Space Simulator

**Ratkaise:**

- Quest for Glory 4
- Heimdall 2
- Gabriel Knight

**VUODEN  
PARASTA  
AMIGAA:  
Ruff 'n'  
Tumble**



6 414886 093546  
609354-94-08





# PC SuperStore

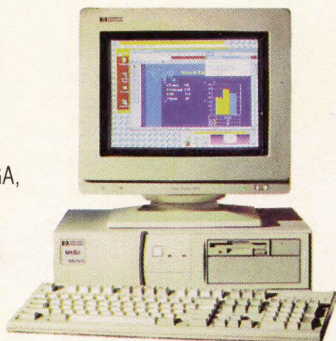
SUOMEN SUURIN PC-TAVARATALO



## HP ValueLine2 486SX

Intel 486SX-25 MHz, 4/170 MB, nopea LB VRAM-grafiikkakiihdytin, 14" HP SVGA, MS-DOS, Windows 3.11 ja hiiri. 3 vuoden takuu.

**UUSI HINTA 6.490**



## HP DeskJet 520

Huipputarkka mustesuihku 600 x 300 dpi + RET, nopeus jopa 240 m/s, muistia 16 kB, vaakatulostus vakiona.

**2.290**



## HP DeskJet 320

HP:n pieni, huipputerävä mustesuihku-uutuus. Tarkkuus 600 x 300 dpi + RET-tarkennus, 3s/min. Optiona väritulostus (380,-).

**1.995**

## HP LaserJet 4L

HP:n edullisin laatulaser, tarkkuus 300 dpi + RET-terävöinti, 1 MB + MET, kokosivun grafiikka, 4 s/min, 100 arkin paperisyöttö.

**UUSI HINTA 4.390**



Maailman johtava Windows-kiihdytinkorttien valmistaja.



MADE IN U.S.A.

Speedstar Pro, 1 MB (ISA tai VLB) . **995**  
Speedstar 64, 1 MB (ISA tai PCI) **1.395**  
Stealth 32, 2 MB (ISA tai PCI) .... **1.895**  
Stealth 64, 1 MB DRAM (VLB) .... **1.395**  
Stealth 64, 2 MB VRAM (VLB) .... **2.800**  
Stealth 64, 4 MB (VLB tai PCI) .. **3.950**  
Viper Pro VLB + Corel 3.0 ..... **3.450**



## 14.400bps fax/modeemi

Lähetävä ja vastaanottava fax. Modeemi 14.400bps/V.32bis, V.42/MNP 2-4, V.42bis/ MNP 5. Fax 14.400 bps. Winfax Lite ja Crosstalk ohjelmat.

**2.250**



MADE IN U.S.A.



**UUDET MULTIMEDIAKONEET ESITTELYSSÄ!**

## Presario CDS 520 + 14" SVGA

486SX2-66 MHz, 4/420 MB, nopea grafiikkaohjain, 2x nopeus CD-ROM asema, 16-bittinen äänikortti, laadukkaat sisäänrakennetut kaiuttimet, mikrofoni, hiiri, MS-Works, MS-Money, MS-Entertainment Pack, MS-Encarta, MS-Word, ym. 3 vuoden takuu.

**UUTUUS! 9.990**



## Presario CDS 920 + 14" SVGA

Aito Compaq 66 MHz, 8/420 MB, 14" SVGA, nopea grafiikkaohjain, 2x nopeus CD-ROM asema, 16-bittinen äänikortti, laadukkaat kaiuttimet, mikrofoni, hiiri, MS-Works, MS-Money, MS-Entertainment Pack, MS-Encarta, MS-Word ym. Hyvä laajennettavuus. 3 vuoden takuu (näyttö 1v.).

**UUTUUS! 12.990**



## Presario 66 MHz + 14" SVGA + 5000 mk:n ohjelmat

66 MHz tehokone ohjelmineen! 486SX2-66 MHz, 4/200 MB, 14" SVGA + ohjelmat (mm. MS-Word for Windows 6.0) ja hiiri. 3 vuoden takuu (näyttö 1v.).

**UUSI HINTA 7.990**



**3 VUODEN TAKUU**

**digital**

## DEC Venturis 450 + DEC 15" SVGA

**UUTUUS!**

486SX2-50 MHz, 4MB/270MB, nopea VLB-näytönohjain, 15" SVGA + MS-DOS, Windows 3.11 ja hiiri. 3 vuoden takuu.

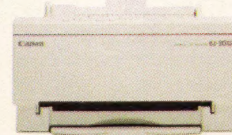
**7.990**



## BJ-200

Laadukas mv-mustesuihku. Tarkkuus 360 dpi, arkinsyöttölaite. **Lisäetuna MS-Word 6.0 FIN + käyttöopas** (arvo 3000 mk).

**2.150**



## BJ-10/SX + arkinsyöttö

Kannettava, kompakti 360 dpi:n mustesuihku, jossa valkoinen arkinsyöttölaite.

**1.695**



# HARDWARE, SOFTWARE, GAMES, MULTIMEDIA!

**PC-SuperStore**  
nyt myös  
Tampereella!

## CD-ROM ASEMAT



Panasonic 562B + ohjain ..... 1.050  
Tietokone 11/94 toimituksen valinta  
Mitsumi, 2x nopeus + ohjain ..... 895



Mitsumi 3x nopeus, IDE ..... 1.490  
NEC-3xi, 3x nopeus, SCSI-2 ..... 2.485  
Multisession Photo-CD, 450 kt/s

## JOYSTICKIT



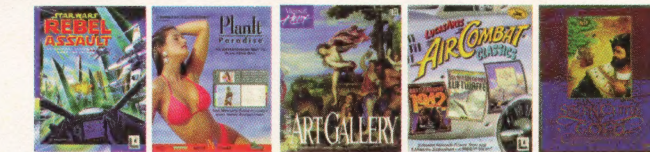
Gravis Analog Joystick ..... 258  
Gravis Analog Pro ..... tarjous 315  
Gravis Pad ..... 245  
Dexa Joystick MAX ..... 95  
Dexa Joystick ..... tarjous 110  
Dexa Pad ..... 125  
Dexa Pad (langaton) ..... 225

## HIIRET

Dexa sarjahiiri ..... 125  
Logitech Pilot, sarja tai PS/2 ..... 245



Logitech MouseMan Ergonomic ..... 450  
Logitech TrackMan Pilot ..... 450



## CD-OHJELMAT JA -PELIT

MS-Ancient Lands ..... 395  
MS-Art Gallery ..... 445  
MS-Beethoven ..... 335  
MS-Cinemania 94 ..... 295  
MS-Dangerous Creatures ..... 395  
MS-Encarta multimediaitietoteos alk. 495  
Adult Special (Vivid + CPV) ..... alk. 35  
Falcon Gold ..... 245  
Global Explorer ..... 645  
Myst ..... 335  
Platinum sarja (8 erilaista) ..... alk. 49  
Rebel Assault ..... 275  
World Atlas (maailman kartasto) ..... 165  
Kymmeniä kuvakirjoja ..... alk. 95  
Yli tuhat erilaista CD-ROMia ..... alk. 29

## PELIT (3.5" levyke)

Aladdin ..... 195  
Formula 1 Grand Prix ..... 145  
Classic Adventures (5 Lucas peliä) ..... 265  
Detroit ..... 287  
Indiana Jones 4 ..... 175  
LucasArts Air Combat Classics ..... 288  
MS Flight Simulator 5.0 ..... 199  
MS Flight Simulator lisämaiset ..... 225  
Sam & Max HIT the ROAD ..... 175  
Sim City 2000 ..... 278  
Settlers (Huima!) ..... 245  
Strike Commander ..... 199  
Tie Fighter ..... 295  
Transport Tycoon ..... 288  
Tarjouspelit ..... alk. 35

## SOUNDBLASTER-ÄÄNIKORTIT



SoundBlaster 2.0 Value ..... 395  
SoundBlaster Pro Value ..... 595  
SoundBlaster 16 Value ..... 690  
SoundBlaster 16 CSP ..... 1.195  
SoundBlaster 32 AWE ..... 1.895  
SoundBlaster 32 Value ..... kysy

## GRAVIS-ÄÄNIKORTIT

Gravis Ultra Sound ..... 950  
Gravis Ultra Sound MAX ..... 1.445

## MULTIMEDIA KITIT

### SoundBlaster Discovery CD 16

SB 16 MCD, Panasonic 2x nopeus CD-ROM asema, Labtec-kaiuttimet, mikrofoni + laaja valikoima CD-ohjelmia: Aldus Photostyler, Groliers Encyclopedia, Creative Wave Studio, Creative Mosaic, Altamira Composer ym.

**2.290**

### SuperStore Platinum Pack

Edullinen peruspaketti multimedian maailmaan. Tuplanopeus CD-ROM asema, 8-bittinen äänikortti, kaiuttimet + 6 kpl CD-levyjä, jotka sisältävät satoja ohjelmia.

**1.495**



### TEAC 4x + Multimedia Upgrade-kit

4x nopeus CD-ROM asema, 600 kt/s, LaserWave Futura 16-bit äänikortti, ComPro kaiuttimet, mikrofoni, Microsoft Windows Sound System, Halo Desktop Imager CD-versio, CD-pelit: King's Quest, Mantis Pilot ja Iron Helix.

**4.450**

## LABTEC-KAIUTTIMET

Magneettisuojatut huippukaiuttimet



Labtec CS-600 ..... 265  
Labtec CS-800 ..... 385  
Labtec CS-900 ..... 695  
Labtec CS-1400 ..... 895

## VIDEOKORTIT

VideoLogic928 Movie ..... 1.695  
30 kuvaa/s koko ruudulle (Full Speed Movie), VideoLogic ja S3 928 -grafiikkapiirit.

Sigma Real Magic Lite ..... 1.695  
MPEG-purkukortti, tarkkuus 640 x 480. Kiinnitetään näyttö-ohjaimen Feature Connectoriin.

FAST Movie Machine ..... 2.780  
TV- ja videostudio PC:lle

## LOGITECH-SKANNERIT

Logitech Scanman 32 ..... 950  
Logitech Scanman 256 ..... 1.395  
Logitech Easy Touch ..... 1.995  
Logitech Scanman 256 Color ..... 2.950



Logitech PowerPage, A4 ..... 3.950

## Lion King

Walt Disneyn uusi huima jouluseikkailu!

**195**



**PC SuperStoren VaihtoKone**  
osasto

Ostamme PC-tuotteita käteisellä ja hyvä-tämme vaihdossa uusiin tai käytettyihin.

PC-SuperStoresta löydät suomen suurimman valikoiman PC-tuotteita ja asiantuntevan palvelun. Palveluihimme kuuluvat mm. pika-asennus, huolto, puhelintuki ja yrityspalvelu. Tervetuloa!



Ilmainen asiakas-pysäköinti.

Ilmoituksen hinnat ovat voimassa sitoumuksetta 25.11.1994 lähtien.

**PC SuperStore**

Vanha Viertotie 7-9  
00350 Helsinki  
Puh. (90) 4774 910  
Fax (90) 570 456

Kuokkamaantie 4  
33800 Tampere  
Puh. (931) 358 770  
Fax (931) 358 7733

Avoimna: Ma-Pe 9-19 La 10-16



# PELIT

8/94

Kansi: © Disney, The Lion King  
Westwood/Virgin, Kyrandia 3

## TOIMITUS

**Päätoimittaja** Tuija Linden

**Toimitussihteeri** Sari Alho

**Toimittaja** Niko Nirvi

**Taitto ja piirrokset** Wallu

## Avustajat

Niko Hellsten, Jyrki Kasvi, Kaj Laaksonen,  
Ossi Mäntylähti, Panu Mäntylähti, Tapio Salminen,  
T.J. Talasmaa, J.Turunen, Kimmo Veijalainen

**Peli-BBS** (Vain tilaajille)

(90) 120 5757, 24 t/vrk

**Sysopit** Niko Nirvi, Leo Katona

## TOIMITUKSEN OSOITE

Pelit, PL 64, 00381 Helsinki

puh. (90) 120 5911, fax. (90) 120 5799

## ILMOITUKSET

Pelit/Ilmoitusosasto, PL 64, 00381 Helsinki

puh. (90) 120 5911

**Markkinointipäälikkö:** Mia Kemppi

**Myyntipäälikkö:** Jussi Kiilamo

**Ilmoitussihteeri:** Stina Eklund-Huolman

**Myyntijohtaja:** Esa Sairio

## VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOI

Mikäli hyväksyttyä ilmoitusta ei tuotannollisista tai muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakkas-  
ta johtavasta syystä voida julkaista, lehti ei vastaa tästä  
ilmoittajalle mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta.  
Lehden vastuu ilmoituksen poisjäämisestä tai julkaisemi-  
nessä sattuneesta virheestä rajoittuu ilmoituksesta  
maksetun määrän palauttamiseen. Huomautukset on  
tehtävä 8 päivän kuluessa ilmoituksen julkaisemisesta  
tai tarkoitusta julkaisujankohdasta lukien.

## ASIAKASPALVELU

Helsinki Media Erikoislehdet/Asiakaspalvelu

PL 35, 01771 Vantaa

**Tilaukset** (90) 120 670

**Kirjailuaukset** (90) 120 671

**Tilasten irtisanomiset** (90) 506 691 00

Ympäri vuorokautinen automaattipalvelu: näppäile tai  
pyöräytä tarvittavat tiedot (9-numeroinen asiakasnumero  
ja 5-numeroinen tilaustunnus), jotka löytyvät laskusta tai  
lehden osoitelipukkeen yläreililtä vasemmalta lukien.  
Irtisanominen tulee voimaan 2-3 viikon kuluessa  
ilmoituksesta. Tilaus katkaistaan maksetun jakson  
loppuun. Jos uutta, alkanutta jaksoa ei ole maksettu,  
veloitamme asiakkaan vastaanottamien lehtien hinnan.

**Muut asiat** (90) 120 670 (osoitehenmuutokset ym.)  
Osoitehenmuutokset tulevat voimaan viimeistään yhden  
ilmesymiskerran jälkeen ilmoituksen saapumisesta.

## TILAUSHINNAT

12 kk kestotilaus 228 markkaa

12 kk määräaikaistilaus 245 markkaa

Kestotilaus jatkuu ilman eri uudistusta kunnes tilaaja  
irtisanoa tilauksensa tai muuttaa sen määräaikaiseksi.  
Seuraavat jaksot tilaaja saa kulloinkin voimassa ole-  
vaan kestotilaushintaan, joka on aina edullisempi kuin  
vastavaan pituinen määräaikaistilaus. Helsinki Media  
Erikoislehtien asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja  
luovuttaa suoramarkkinointitarkoituksiin.

Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko, tuotannolli-  
set häiriöt, alihankkijoiden viivästykset yms.) varauksin.  
Lehtiemme tilaajat ovat Helsinki Media konsernin asiak-  
kaita ja saavat seuraavien vuosien aikana edullisia  
asiakastarjouksia tuotteistamme. Mikäli ette halua  
asiakastarjouksia, voitte ilmoittaa asiasta asiakas-  
palveluumme, jolloin poistamme tilaustietonne  
tilausvelvoitteiden täyttymistä.

## KUSTANTAJA

Helsinki Media

Erikoislehdet Oy

Kornetintie 8, 00380 Helsinki

puh. (90) 120 5911

**Toimitusjohtaja:** Eero Sauri

**Markkinointijohtaja:** Hannu Ryyttä

## LEHDENMYNTI

**Markkinointipäälikkö:** Heikki Nurmela

**Tuotepäälikkö:** Pauliina Kaivola

Lehti julkaisee sitoumukselta teksti- ja kuvamateriaalia  
edustamaltaan alueella. Lehti ei vastaa tilaamattomasta  
materiaalista. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä  
vain toimituksen luvalla.

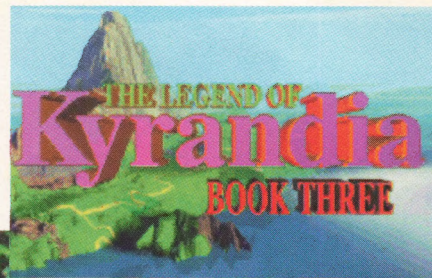
**Painopaikka** Helsinki Media, Paino Vantaa 1994

ISSN 1235-1199

Kolmas vuosikerta.



**Helsinki Media**  
Erikoislehdet



Kyrandia 3: Malcolm's Revenge sivulla 14.

## Arvostelut

### Kyrandia 3: Malcolm's Revenge.....14

**Tuija Linden.** Hauska juoni,  
kaunis katsella, mutta pisteet  
putovat kahden pitkitetyn jak-  
son vuoksi. Westwood Stu-  
dios/Virgin.

### Lion King ja Aladdin.....18

**JTurunen.** Disney Softwaren  
maailmankuulut leffat peleinä  
Esimulgasussa.

### Aces of the Deep.....22

**Kaj Laaksonen.** Dynamix/Sier-  
ran sukellusvenesimulaatio on  
hyvin uskottavan tuntuinen ja  
täynnä historiallisia yksityiskoh-  
tia.

### Master of Magic.....24

**Nnirvi.** MicroProsen strategia  
on klassikkoainesta bugeja lu-  
kuunottamatta.

### Ruff 'n' Tumble.....27

**JTurunen.** Renegaden tasohyp-  
pelyammunta on sujuva ja sel-  
keä, pitkstä aikaa hyvä Amiga-  
peli.

### Zeppelin: Giants of the Sky.....28

**Mikko Alapuro.** Ikarion/Micro-  
Prosen ilmalaivasimulaatioissa ei  
ole tarpeeksi tekemistä.

### Under A Killing Moon.....30

**Tapio Salminen.** Interaktiivi-  
nen elokuva, jota on hauska  
katsella ja kuunnella ja jopa pe-  
lata. Access/U.S. Gold.

### Dreamweb.....32

**Tapio Salminen.** Creative Rea-  
lity/Empiren tunnelmallinen  
seikkailu, johon cyberpunkin  
idea on sisäistetty tarkasti.

### MS Space Simulator.....34

**Kaj Laaksonen.** Microsoft ei  
tehnyt niinkään peliä, vaan ava-  
ruuden tutkimissimun.

### Ishar 3: The Seven Gates of Infinity.....36

**Mikko Alapuro.** Silmarilsin  
roolipeli, joka on ulkoasultaan  
moitteeton, mutta pelillisesti  
vaatii pitkällisen tahkoamisen.

### Ecstatica.....38

**Tapio Salminen.** Psygnosiksen  
toimintaseikkailu on viihdyttävä,  
mutta lyhyt Alone-kloonin pyö-  
reän muotoisena.

### Armored Fist.....40

**Nnirvi.** Toiminta ja simulaatio  
yhdistyvät Novalogic/U.S. Gol-  
din tankkisimussa.

### Novastorm.....42

**JTurunen.** Psygnosiksen CD-  
räiskintä, joka ei sovi heikko-  
hermoisille.

### Super Stardust.....43

**JTurunen.** Suomalainen räis-  
kintä ehostettuna Bloodhouse/  
Renegadelta.

### Inferno.....44

**Nnirvi.** Oceanin sekava ava-  
ruuspeli, jonka kontrollit ovat  
täysin pielessä.

### X-Wing Collector's CD-ROM.....45

**Nnirvi.** LucasArtsin upea ava-  
ruustaisteluklassikko uudessa  
pakkauksessa.

### Shareware.....46

**Ossi Mäntylähti.** Kolme auto-  
peliä, jotka voit imuroida Pelit-  
BBS:stä.

### Klik & Play.....48

**Ossi Mäntylähti.** Onnistunut  
pelinteko-ohjelma Windowsilla  
Europress Softwarelta.



## Ajan hermolla

### Uutiset.....6

Joulun halpikset, suomalainen Brutal ja muita tulevia hitti-pelejä.

### Kilpailut.....74

Äänestä Vuoden Peli ja täytä Jouluristikko. Mieti vastaukset Eagle Datan kilpailuun ja voita Explorer-multimediapaketti.

## Ratkaisut

### Quest for Glory 4.....52

Ossi ja Panu Mäntylähti. Osassa 1 etenemme hautuumaalle asti.

### Gabriel Knight.....54

Peter Sandelin. Pääsemme loppuun ja selvitämme voodoo-murhat.

### Heimdall 2.....56

Kimmo Veijalainen. Loki-jumalan matkassa aika ei käy pitkäksi.

## Mukana myös

### Nnirvi.....59

Koneko kuriinko?

### Pelin Henki.....60

Wexteen. Opas pelifriikin omaiselle: parhaat joululahjat.

### Posti.....62

Vuorossa Lady-in-Chief-kortti.

### Kyöpelit.....65

Taiteilija tuuraa sankareita. Valitettavasti.

### Max & Moritz.....66

Maxissa paljon pikkuvinkkejä, Moritz aloittaa Curse of Enchantian ratkaisun.

### PelitSeis?.....70

Paljon vastauksia.

### Tulossa.....77

Mitä uutta ensi lehdessä?

### English Summary.....77

Read and learn!

Armored Fist, sivu 40.



Under A Killing Moon, sivu 30.

Master of Magic sivulla 24.



Tuija Lindén  
päätoimittaja



## Veni, vidi, vici

Vuosi sitten elokuussa ounastelin, että CD-ROM-asemat vaikiinnuttavat paikkansa muutaman vuoden sisällä. Olin täydellisen väärässä: siihen ei mennyt kuin vuosi.

CD-ROM löysi asemansa viime vuoden loppupuolella, nyt sen myynti on kasvanut räjähdysmäisesti. Tänä vuonna myydään todennäköisesti reippaasti yli 10 000 CD-ROM-asemaa, mikä sekin on varovainen arvio.

Pelitaloista jo suurin osa tukee romppua, ja moni julkaisee tuotteensa ensin CD:llä ja sitten vasta korpuilla, mikäli korppu-versiota nyt edes tehdään. Nykypelaajan on käytännössä pakko hankkia CD-asema, mikäli haluaa pelata muutakin kuin taso-hyppelyitä, ampumapeleistäkin kun osa on jo pelkällä hopeakiekolla. Luulenkin, että Pelit-lehden lukijoilla on paljon enemmän romppuasemia kuin muiden tietokonelehtien lukijoilla juuri pelitalojen politiikan takia.

Siinä missä CD-levyjen tuotantokustannukset ovat alhaisemmat kuin korppuvuoren, pelien tekeminen tulee entistäkin kallimmaksi. Ammattinäyttelijöiden käyttäminen, erikoistehosteet ja pitkät tuotantoajat maksavat paljon. Tämä kaikki tarkoittaa sitä, että pelien hinnat eivät ainakaan laske, vaan todennäköisesti nousevat lähes pilviin. Maksaahan jo nyt sama peli CD:llä enemmän kuin korpulla (mikä sinänsä on järjetöntä).

Vuosi sitten kuulutin perään myös sitä Peliä, joka pakottaisi ostamaan romppuaseman. Se peli taisi olla Rebel Assault, sen myyntiluvut ovat nimittäin sadoissatuhansissa. Mutta koska saamme sen ensimmäisen oikean interaktiivisen elokuvan?

Tuija





# PELI UUTISET

Koonnut  
Tuija Lindén



## Brutaalia toimintaa Suomesta

Muistatteko suomalaisen Wolfensteinin näköisen pelin nimeltä **Deadline**? Alun perin hyvinkin vaikuttavan pelin kehityshän lopahti, kun pelin suunnittelijat Microflash-ryhmästä tekivät sopimuksen Cyberdreamsin kanssa tehdäkseen heille aivan muita projekteja. Suomeen jäänyt osa Microflashista ei jäänyt nuolemaan näppejään, vaan vahvasti itseään uusilla lahjakkuuksilla ja ryhtyi suunnittelemaan uutta peliä.

Microflashin tulevan pelin

työnimi on **Brutal** ja luvassa on ennennäkemättömän sulavaa ruudun vieritystä sekä siekailematonta toimintaa. Tekijät lupaavat, että avaruusräiskinnästä päästään nauttimaan joka suuntaan täydellä kuvaruudulla skrollaavan ja 60 kertaa sekunnissa päivittyvän grafiikan imussa. Kehitysversion näytti lajityypinsä muihin PC-versioihin verrattuna lupaavalta.

Juonesta ja pelin muista ominaisuuksista ei vielä ole tietoa. Mikäli niihin paneudutaan sa-

malla tinkimättömyydellä kuin ulkoasuun ja nopeuteen, voi luvassa olla PC-puolella lajinsa mullistaja. Valmista peliä voi odotella joskus ensi vuoden puolella. Palaamme asiaan kun peli alkaa olla lähempänä julkaisua.

Brutaali-peliä kehittälemässä ovat ohjelmoijat **Mika Keskkikö** ja **Tero Piispala**, musiikista ja äänistä vastaa **Vesa Palomäki** ja näyttävyydestä graafikko **Andrea Salminen**.

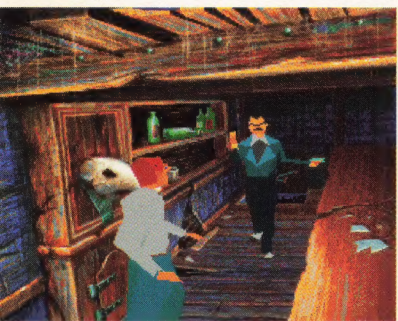
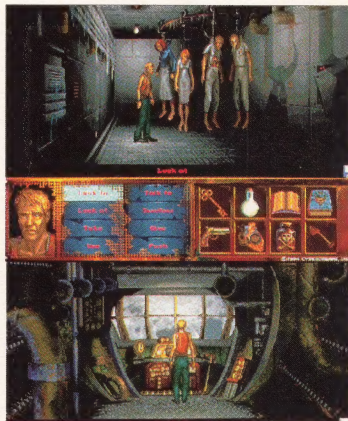
Kaj Laaksonen

## Huudan suutta

Cyberdreamsin **I Have No Mouth and I Must Scream** etenee hitaasti mutta varmasti. Peli perustuu Harlan Ellisonin samannimiseen noveliin.

Seikkailu tapahtuu supertietokoneen "mahassa", jossa pelaaja kohtaa oudon, alati muuttuvan maailman. Viiden eri hahmon muodossa hänen täytyy tuhota tietokone, joka on vienyt maailmasta inhimillisyyden.

**I Have No Mouth and I Must Scream** ilmestyy ensi vuoden puolella vain CD:llä PC:lle, Macille ja Segalle.



## Yksin kotona 3

Ehdottomasti viimeinen osa Infogramesin **Alone in the Dark** -sarjassa eli kolmonen ilmestyy ensi vuoden puolella.

Antiikkikauppias Emily Hartwood päättää vaihtaa alaa ja lähtee Hollywoodiin. Hän pääsee toihin Hill Centurylle, jossa juuri aloitellaan uuden westernin kuvauksia.

Vuonna 1925 Emily on ryhmänsä kanssa kuvaamassa **The Last Ranger** -elokuvaa Slaughter Gulch -nimisessä aavekaupungissa. Eräänä heinäkuuisena yönä aavekaupungin ulkopuolella hevonen yhtäkkiä pillastuu ja heittää selästään naisen, joka pystyy

mumisemaan enää kaksi sanaa: "Kutsukaa Carnby".

Vanha tuttavamme Carnby törmää paikalle tullessaan heti kättelyssä typpiin, joka hymyilee alituisen, koska naaman päällä ei enää ole lainkaan ihoa... Pian käy ilmi, että Slaughter Gulchin perustaja Jedediah Stone varasti maan Navajoilta, jotka pitivät paikkaa pyhänä.

Nyt vuosia myöhemmin sama Jedediah hallitsee yhä kaupunkia. Ja pitää panttivankinaan Emily Harwoodia.

**Alone 3** ilmestyy CD:nä ja korppuna aikaisintaan tammi-kuussa.

## JO SATA PELIÄ OSSILLE

IBM:n OS/2-käyttöjärjestelmää tukee jo yli sata peliä, mukana esimerkiksi **SimCity 2000** ja **Doom**.

Uudessa OS/2 Warp 3.0 -versiossa on etukäteen optimoitu config.sys tunnettuja Dos-pelejä varten. Sen ansiosta pelaajien ei tarvitse muuttaa config.sysiä ja autoexec.batia aina peliä vaihtaessaan. Warp muuttaa configin automaattisesti ja samalla lupaa pelin nopeuden kasvavan. OS/2:ssa pelaaja voi myös muuttaa configia manuaalisesti ilman, että konetta tarvitsee käynnistää uudelleen tai käyttää käynnistyslevykeitä.





## Lisää kirjailijoita

Death Gate -kirjasarja on pohjana Accoladen fantasia-seikkailulle, joka ilmestyy vielä ennen joulua.

Death Gate -sarjan ovat kirjoittaneet Dragonlanceista tutut Margaret Weis ja Tracey Hickman. Seitsemän kirjan sarja on myynyt 2,5 miljoonaa kappaletta.

Kauan sitten sartanin rotu rikoi Maaailman Sinetin ja kätki sen eri paikkoihin, jotka kaikkia sinetöitiin Kuolemanporteilla. Loukkoon jääneet patrynit unohtivat tietonsa ja taikansa ja vannoivat kostoja. Nyt voimakas lordi Xar on paennut tarkoituksenaan yhdistää Maaailman sinetti, kostaa sartaneille ja vapauttaa kansansa päivittäisestä kidutuksesta.

Death Gate ilmestyy vain PC CD-ROMille. Mukana on yli 30 näyttelijää ja paljon animoituja välipaloja.



## SPLÄTTISTÄ sisähallissa

Paintball-kausi ei välttämättä ole päättynyt, vaikka kylmä sää tekeekin pelaamisen teknisesti lähes mahdottomaksi. Kaasupullot eivät anna painetta ja jäätyneet värikuulat ovat vaarallisia.

Kokonaan pelaamista ei talven ajaksi välttämättä tarvitse lopettaa, sillä Helsingin Herttoniemessä sijaitsevaan vanhaan teollisuustilaan on rakennettu Urban Action -sisähalli pelkästään paintballia varten.

Hallissa on noin 1500 neliometriä sokkeloista ja eri tasoihin jaetua pelitilaa äänentoistolaittein sekä valo- ja savutehostein ryyditettynä. Yleisöä ja pelivuoroa odottelevia palvelee kahvila, josta voi myös seurata pelikentän tapahtumia. Jälkipeliejä varten löytyy sauna- ja seurustelutilat.

Yhden illan pelailun jälkeen halli osoittautui mielenkiintoiseksi pelipaikaksi. Ulkona pelaamaan tottuneena yllätyin kuinka erilaista sisäpeli on. Etäisyydet ovat lyhyempiä ja savun sekä valojen aiheuttama kaoottinen tunnelma muutti pelin luonnetta huomattavasti kiihkeämmäksi. Sisällä pelattaessa aseiden erot eivät vaikuta kovin merkittävästi menestykseen. Onneksi aseiden lähtönopeudet on rajoitettu alemmaksi hallipeleissä, sillä lyhyemmiltä etäisyyksiltä tulevat osumat tekisivät muuten turhan kipeää.

Halliin voi mennä pelaamaan joko omilla välineillä tai vuokrata varusteet paikan päältä. Suurempien ryhmien kannattaa tilata peliäika ja mahdolliset välinevaraukset hyvissä ajoin. Vaikka paikan päältä löytyy tarvittavat varusteet haalareita myöten, kannattaa kuitenkin ottaa mukaan nilkkoja tukevat ja pitävillä pohjilla varustetut kengät sekä sopivasti urheilumieltä ja huumorintajua.

Kaj Laaksonen

### Urban Action - selviytymispelihalli

Linnanrakentajantie 4, Helsinki  
puh. 90-755 3990, 9400-611 330  
Avoinna: ma-pe 16-21, la-su 12-21

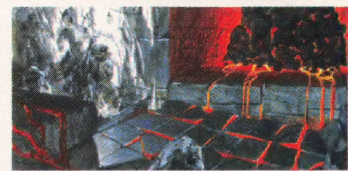
## Jään vangit

Vuonna 1937 Peter Hamsun ja hänen poikansa Bjorn pakenevat brittikommando O'Learyn avustuksella natsitukikohdasta Etelänavalla. Miehet pakenevat koiravaljakolla mukanaan kolme laatikkoa, joissa lukee Top Secret.

Yksi laatikoista kuitenkin putoaa reestä ja hajoaa. O'Leary lähtee tutkimaan tilannetta, mutta laatikosta kohoaa kammottava hirviö, joka häviää jään alle. O'Leary mukanaan jättäen jälkeen tähdenmuotoisen aukon.

Peter Hamsun menee kauhistuneena katsomaan aukkoa, mutta kokee saman kohtalon: O'Leary kohoaa reiästä ja vetää Hamsunin mukanaan. Bjorn pakenee brittiläisten sukellusveneeseen H.M.S. Victoriaan.

Prisoner of Ice on Infogramesin Chtulhu-sarjan seuraava osa, jossa pohjana on H.P. Lovecraftin kirja Mountains of Madness. Seikkailu ilmestyy CD-ROMille joskus ensi vuonna.



## Joulun kuumimmat halpikset

Täysihintaisten pelien lisäksi kannattaa jouluna muistaa myös erittäin korkeatasoiset halpapelijulkaisut. Nykyisinhän jo melko uuden pelin saattaa saada murto-osalla (noin 100-200 markalla) alkuperäisestä hinnasta, kunhan vain osaa hakea. Listan meille koosti Toptronics Oy.

### PC-korput

Monkey Island 2 \* SWOTL \* Space Quest IV \* EOB 3 \* Battle of Britain \* Great Naval Battles \* King's Quest 4 \* Larry 3 \* Police Quest 3 \* F1 Grand Prix \* Gunship 2000 \* Railroad Tycoon \* Silent Service 2 \* F-15 Strike Eagle III \* Dogfight \* F-117A \* Pirates Gold \* Harpoon \* KGB \* Test Drive 3 \* Ultima 7 \* Wing Commander

### PC CD-ROM

F1 Grand Prix \* Gunship 2000 \* F-15 Strike Eagle 3 \* Dogfight \* F-117A \* Pirates Gold \* Silent Service 2 \* Railroad Tycoon \* Jack Nicklaus' Golf \* Harpoon \* Patriot \* Cruise for a Corpse \* Eye of Beholder \* F-15 Strike Eagle 2.0 \* F-19 Stealth Fighter \* Larry 1 \* Links \* M-1 Tank Platoon \* Pirates \* Police Quest 1 \* Space Quest I \* 10 viimeistä peliä sisältävät myös Johnny Castaway Screen Saverin ja paljon pelidemoja.

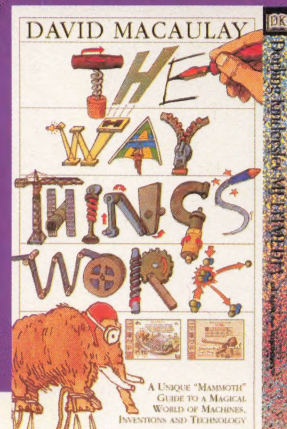


**PIDÄ HIIRESTÄSI TIUKEMMIN KIINNI:****MAAILMAN PARHAAT,  
TAJUTTOMAN  
MAHTAVAT  
MULTIMEDIA  
CD-ROMit  
NYT SUOMESSA!****MY FIRST INCREDIBLE  
AMAZING DICTIONARY**

Huikkea tapa oppia englantia! Yli 1000 sanaa ja niiden merkitys puheen, tekstin, äänitehosteiden ja animaation avulla. Tätä "sanakirjaa" tietokoneisiin tottumatonta osaa käyttää. Ovh. 495,-

**THE WAY THINGS WORK**

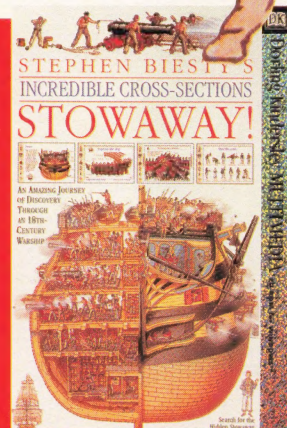
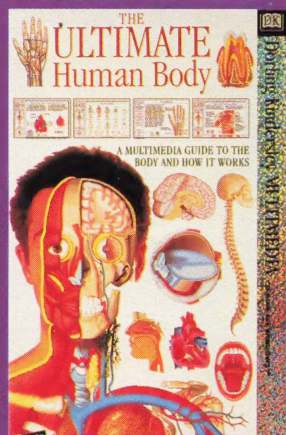
David Macaulayn menestyskirjan mainiot piirrokset on herätetty eloon: näet ja kuulet, miten esineet toimivat. Yli 200 keksintöä hehku-lampusta laseriin, aina vuodesta 7000 eKr nykypäivään. Ovh. 845,-

**STOWAWAY**

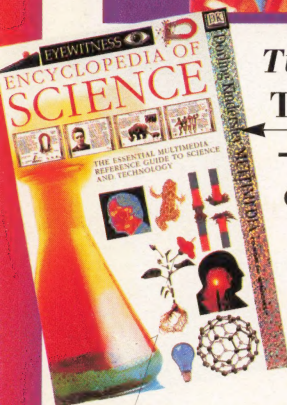
Ota pesti 1700-luvun sotalaivaan! Koe, millaista oli elämä laivalla ja osallistu ovelan salamatkustajan etsintään. Voit lukea aitoja päiväkirjoitteita ja kuunnella miehistön juttuja. Yli kaksi tuntia kerrontaa ja äänitehosteita. Ovh. 495,-

**THE ULTIMATE HUMAN BODY**

Mitä tapahtuu ihmisen nukkuessa? Miten sydän lyö? Lähde interaktiiviselle matkalle ihmisen sisälle! Näet, miltä eri elimet näyttävät, missä ne sijaitsevat ja miten ne toimivat. Kolmiulotteiset kuvat, mikroskooppisuurenokset, animaatio ja tekstit muodostavat anatomian luennon, jota seuraat kuin jännitystarinaa! Ovh. 845,-

**TULOSSA SUOMEKSI!  
TIETEEN HAKUTEOS  
- ENCYCLOPEDIA  
OF SCIENCE**

Upea interaktiivinen multimedia-tietosana-teos, jossa yli 1700 hakusanaa.

**Laitteistovaatimukset:**

- PC, jossa vähintään 386SX/25MHz tai 4 Mb RAM MPC -yhteensopiva CD-ROM-asema ja äänikortti
- VGA 256 -värinäyttö
- Hiiri • Kaiuttimet tai kuulokkeet
- Microsoft Windows 3.1 tai sitä uudempi versio

**100%  
COMPAQ  
YHTEENSOPIVA**

Saksi irti ja pistä postiin!

**T I L A U S K O R T T I**

Kyllä! Haluan seuraavat

Multimedia CD-ROMit:

	til.nro.	hinta	kpl
Stowaway	89001	495,-	
The Way Things Work	89002	845,-	
My First Incredible Amazing Dictionary	89003	495,-	
The Ultimate Human Body	89004	845,-	

☐ Tilaa ilmaisen CD-ROM Multimedia -näytelevyn (89006) ja saan sen kotiini postikuluitta.

Sukunimi	Etunimi
Lähiosoite	
Postinumero ja -toimipaikka	
Puhelin	
Allekirjoitus (holhoojan allekirjoitus mikäli tilaaja on alle 18-v.)	

Toimitus postiennakolla. Tilauksen summaan lisätään postikulut painon mukaan sekä 6 mk käsittelykuluja tuotteiden määrästä riippumatta. Voin tutustua tilaamiini tuotteisiin sitoumuksesta 10 päivän ajan. Tuotteet, joita en halua palautan tutustumisajan kuluessa postikuluitta. Tarjous on voimassa 28.2.1995 saakka ja koskee vain Suomea.

Helsinki  
Media  
maksaa posti-  
maksun



**Helsinki Media**  
Kirjat

Asiakaspalvelu

PL 33

Vastauslähetyt

Sopimus 01770/21

01003 Vantaa



## Riku kävi Lontoossa

### UFO saa jatkoa

MicroProsen UFO: Enemy Unknown saa jatkoa ensi vuoden huhtikuussa. Jenkeissä peli julkaistaan nimellä **XCOM: Terror from the Deep**, yksösoa kun oli siellä nimeltään XCOM: UFO Defense.

Avaruusoliot muuttavat yhtäkkiä taktiikkaansa heikentynyttä Maata vastaan ja aloittavat toisen laajan hyökkäyksen. Merestä.

Valtamerten syvyyksissä uinuville voimille lähetetään signaali ja hitaasti mutta varmasti oudot oliot heräävät. Taistelu leviää uuteen ihmeelliseen vedenalaisen maailmaan, mistä uskomattomat teknologiset keksinnöt uhkaavat planeettaamme.

Uusi UFO lupaa upeaa menenalaista maisemaa topografisine yksityiskohtineen sekä täydellisen veden alle suunnitellun taisteluteknologian. Käytössä ovat myöskin monitasoiset taktiset kartat vedenalaisista maailmoista ja rakennuksista sekä parannettu muukalaisten ensyklopedia.

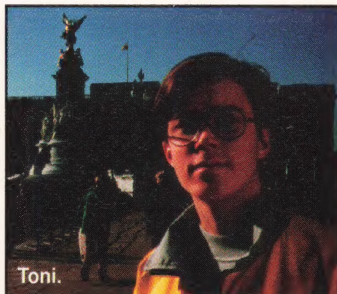
Alkuperäiseen UFOon on muuten tulossa äänikorttipäivitys vielä ennen joulua.

## Gold osti Coren

**CentreGold** eli U.S. Goldin omistaja on ostanut Core Designin siipiensä suojaan. Coren toiminta jatkuu muuttumattomana ainakin toistaiseksi.



Riku.

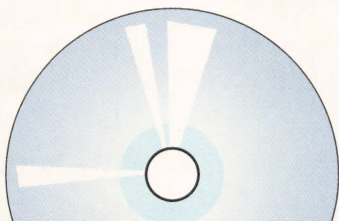


Toni.



Joonas, Riku ja Toni sekä isäntämme Greg Baverstock, Simon Jeffery ja Nikki Hemming.

Greg esittelee Virginin joulukuutuuksia.



## CD-pelejä huoltoasemilta

Microsoftin mukaan CD-levyt yleistyvät sellaista vauhtia, että muutaman vuoden sisällä muutkin kuin musiikki-CD-levyt ovat myynnissä jopa huoltoasemilla. Onhan se kiva verrata Shellin ja Esson tarjouksia DOOMista.

Sari Alho

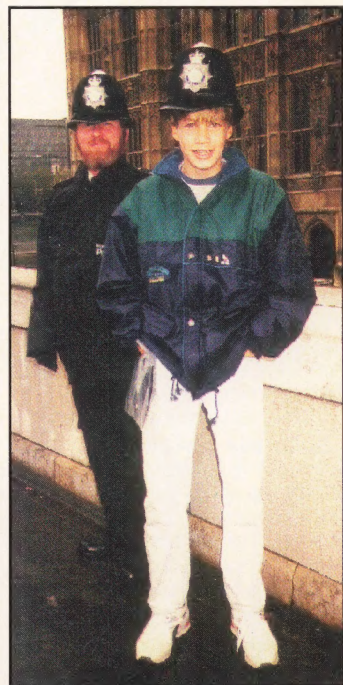


Pojat Thamesilla.

Tietokonepelaamisen SM-kilpailujen kakkonen eli **Riku Koskinen** Lahdesta sai palkkiokseen Lontoonmatkan syyskuussa Tampereen Pelimessuilla järjestetyssä loppukilpailussa. Ykkönen eli **Toni Hollming** valitsi itselleen IBM PS/1:n, mutta halusi myös lähteä Lontooseen ja niin siinä siten kävi, että Lontooseen lähti aika iso poppoo.

Rikun (ja meidän muidenkin isäntänä) toimi Virgin, jonka uutuuksia tutkailimme perjantaina. Lauantaina teimme turistikierroksen Toweriin, Rock Circukseen, London Dungeoniin, Buckinghamin palatsiin ja Trocaderon pelihalliin. Ehdimme myös käydä ostoksilla Oxford Streetillä ja Harrodsin tavaratalossa ja tutkailla Trafalgar Squarea ja Piccadilly Circusta, eli kaikki Lontoon pakolliset turistikuviot tuli tehtyä. Ajoneuvoina olivat tietysti Lontoon kuuluisat punaiset kerrosbussit, mustat taksit ja underground.

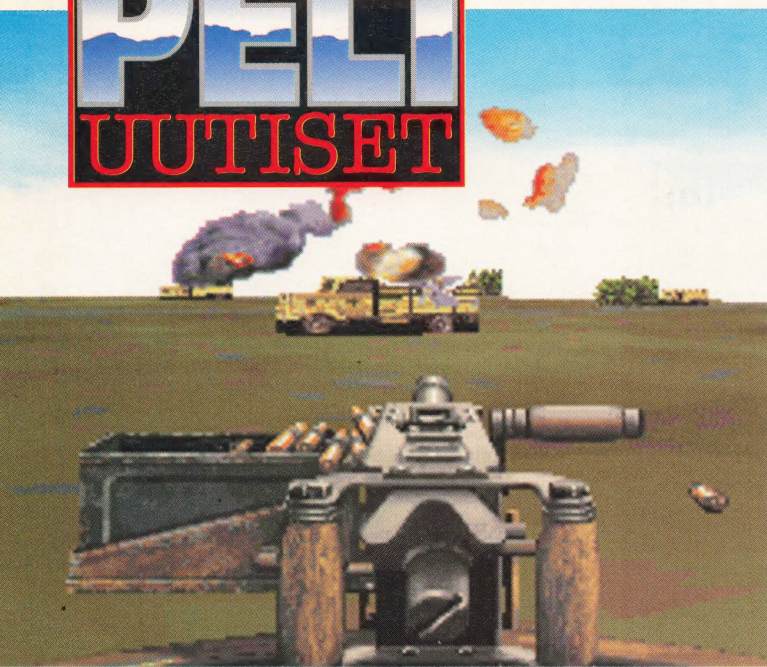
Ai niin, Big Ben ei mielestämme ole kallistunut senttiäkään vaikka niin väitetäänkin.



Lontoon bobby ja bobby-Joonas.



# PELI UUTiset



## Tankilla yli Reinin

MicroProsen kauan odotetun **Across The Rhinen** eli toiseen maail-

mansotaan sijoittuvan tankkisimulaation odottelu jatkuu. Tässäpä vähän lisätietoa odotusta pitkittämään.

Across The Rhine sijoittuu aikavälille heinäkuu 1944 – sodan loppu 1945, vastakkain ovat Saksa ja Yhdysvallat, pelaaja saa valita haluamansa puolen. Kampanjoita ATR tarjoaa seitsemän, joista kuusi on historiallisia ja yksi hypoteettinen.

Across The Rhine sisältää yli 40 ajoneuvoa panssarilla tai ilman, 20 jalkaväkityyppiä, 6 erityyppiä (IT-tykit mukaan laskien) viisi lentokonetyyppiä ja pitkän matkan tykistöä sekä valtavan määrän historiallisesti tarkkoja joukko-osastoja.

Meitä eurooppalaisia kiinnostaa Waffen SS -yksiköiden kohdalla. Jenkkiedotteiden mukaan ne löytyvät pelistä, mutta toisten lähteiden mukaan Eurooppaversioista ne senruroidaan, kiitos Saksan markkinoiden. Mahdollisesti ne saadaan myöhemmin lisälevykkeenä. Eihän sillä muuten väliä olisi, mutta SS-osastoilla oli hyvin näkyvä osa ATR:n käsittelemässä skenaariorioissa.

Vaadittava PC-koneen mimimi on Super-VGA:lla varustettu 486/33 8 megatavun RAMilla. Across The Rhine julkaistaan alkukevällä 1995.

**Demian Pelipurkki**  
0700-9-PELI (7354)

- ☞ Tuoreimmat SW-pelit ja päivitykset todella helposti!
- ☞ Uusi käyttäjäystävällinen Windows-pääteliittymä!
- ☞ Ei hankalia komentoja, vain hiiren näpäytyksiä!

**Oletko kyllästynyt** etsimään haluamaasi peliä tuhansien vanhojen tiedostojen joukosta — turhaan? Tai vain odottelemaan imuroinnin aikana kun muutakaan ei voi? Purkkien sekavat, hitaat valikot ja kryptiset komennot — niitähän suorastaan rakastat?

**Soita siis meille!** Meillä on käytössä **Excalibur BBS for Windows**, jolla homma sujuu ratkaisevasti helpommin kuin ennen. Tiedostotkin löytyvät hetkessä vain hiirtä näpäyttämällä. Imuroinnin ajanakin.

**Excalibur** pääteohjelman saat modeemilla ilmaiseksi numerosta (90) 1594 3079, tai osoitteesta PL 20, 00271 HKI.

**Demian Paras Pelipurkki!**  
2,20 mk/min + ppm.

## Smarty



### Smarty

Avesoft  
Amiga  
WIP-versio

**J**okunen vuosi sitten Avesoft ilahdutti Tetris-fanaattikkoja erinomaisella Coloris-väripalikkatestillä. Myöhemmin Sega julkaisi saman pelin – tosin hienova-

raisesti viriteltynä – Columns-nimisenä omille pelikoneilleen. Nyt on jälleen Avesoftin aika näyttää suurille ja mahtaville mallia.

Smarty on tasohyppely klassisessa huppapuppa-hengessä. Tasoilla tallustelevalle möröt hyydytetään kerälle sädepyssyllä ja sitten hiki hatussa pusketaan ne alemmalla tasolla hiippailevan vihulaisten niskaan. Palkkioksi kouraan lennättää avaimia, joita jokusen keräämällä reitti seuraavaan kenttään aukeaa.

Lisäkykyjäkin on lopullisessa versiossa tarjolla, esimerkiksi kuvaruudullisen mönkijöitä voi kerrallaan hyydyttää kerälle, supermonoilla saa tietysti lisää vauhtia töppösiin.

Tuttuun huppapuppa-tyyliin niin Smarty kuin muutkin kuvaruudun kansoittajat pöllähtävät esille ruudun ylälaidasta hulahdettuaan ensin läpi kuvaruudun alaosan aukosta. Niinpä niskaan putoilevia vihollisia täytyy muistaa varoa.

Teknisesti Smartyn ennakkoversio on moitteeton. Piristykseksi kaipaisiin mehukkaita bonussateita, lisäksi kerälle kureutunut vihollinen olisi kiva tönäistä vierimään pitkin tasoa, jolloin herkulliset ketjureaktiot a la Snow Bros olisivat mahdollisia. Tuskinpa ketään haittaisi kun tukku avaimia ja muuta mukavaa pöllähtäisi ruudulle onnistuneen yksilösuorituksen jälkeen. Avain kerrallaan eteneminen käy nopeasti työlääksi.

Smarty on lupaava tasohyppelytulokas. Klassikoksi tähänastisilla eväillä ei yletä, mutta muutamalla nerokkaalla lisukkeella Smarty voisi olla todellinen yllättäjä.

JTurunen

## Eka kuva Huntersista

Muistattehan **Juha Talasmäen** ja **Janin Peltosen**, jotka lähtivät Kaliforniaan Cyberdreamsille koodaamaan **Hunters of Ralkia**? Ensimmäinen

kuva uudesta roolipelistä on tässä.

Hunters of Ralkia ovat Juhan ja

Janin lisäksi tekemässä AD&D-sarjan luonut Gary Gyga ja pelinsuunnittelija David Moskowitz.

Peli on first person -perspektiivistä kuvattu tulevaisuuden avaruusroolipeli, joka tapahtuu Ralk-nimisellä planeetalla. Ashdolphit ja durganit hyökkäävät planeetalle ja pelaajan tehtävänä on tietysti pelastaa kotiplaneetta.

Hunters of Ralk julkaistaan vain CD-pelinä PC:lle, Macille ja Segalle. Joskus.





Juuri nyt alaskalaisessa teollisuusrakennuksessa on huhujen mukaan

syntymässä Doomin jälkeinen mullistava tietokonepelisensaatio.

Jos haluat tietää enemmän, tilaa Pelit-lehti (90) 120 670 12 kk 10 lehteä 228 mk.

Hintaan sisältyy imurointi Pelit-BBS-purkista.





# Com pelit

## Amiga & PC

ACES OF THE DEEP .....	329
ALEX DAMPIER ICE HOCKEY .....	299
ARMORED FIST .....	299
ATR .....	239
AWARD WINNING WAR GAMES .....	395
BATTLE BUGS .....	269

BATTLEDROME .....	329	METAL MARINES .....	269
COMMAND ADVENTURE STARSHIP .....	239	MICRO MACHINES .....	239
CYCLONES .....	329	NHL (MUTANT LEAGUE) HOCKEY .....	299
DELTA V .....	329	OVERLORD .....	269
DESERT STRIKE .....	239	PANZER GENERAL .....	299
DETROIT .....	269	PIZZA TYCOON .....	239
DUNGEON MASTER 2 .....	269	PLANET FOOTBALL .....	269
EARTH SIEGE .....	329	POWER DRIVE .....	239
FIFA SOCCER .....	269	PSYCHO PINBALL .....	269
FIGHTER WING .....	369	QUARANTINE .....	299
FOOTBALL GLORY .....	239	RUFF N TUMBLE .....	239
FORTRESS OF DR RADIACK .....	269	SENSIBLE WORLD SOCCER .....	269
FRONT LINES .....	269	SIMON THE SORCERER 2 .....	269
HANNIBAL .....	239	SPACE ACADEMY .....	269
HARPOON II: BATTLESET II .....	149	SPACE SIMULATOR .....	369
HEROES OF MIGHT & MAGIC .....	299	STAR CRUSADER .....	299
HIGH SEAS TRADER .....	269	SUPER HERO LEAGUE OF HOBOKEN .....	299
HOKUM KA-50 .....	299	SUPER STARDUST AGA .....	239
INDY CAR RACING .....	239	SUPERSKI PRO .....	269
INDY CAR 7 TRACK PACK .....	149	TACTICAL MANAGER 94/95 DATA .....	149
INFERNO .....	329	TFX .....	299
IRON ASSAULT .....	299	THEME PARK .....	269
IRON CROSS .....	299	TIE FIGHTER .....	359
JETSTRIKE .....	239	TIE FIGHTER DATA .....	199
LEGIONS .....	269	TOWER ASSAULT .....	239
LEMMINGS 3 .....	299	UFO .....	329
LODE RUNNER .....	269	UNIVERSE .....	299
LORDS OF MIDNIGHT .....	299	VOYAGES OF DISCOVERY .....	269
MASTER OF MAGIC .....	329	WINGS OF GLORY .....	349
MECHWARRIOR 2 .....	299	ZEPPELIN .....	329

## Tilaa Com 2001 Oy:n jättijoulu- kuvasto



Soita numeroon 0700-9-2001  
ja valitse valikko 5. Jätä yhteys-  
tietosi nauhalle ja saat kuvas-  
ton suoraan kotiisi. Kuvastosta  
löydät kaikki joulun hittipelit.  
Puhelun kesto n. 5 min. 4.50/min.+ppm.



DOOM II:  
HELL ON EARTH  
-/395



COLONIZATION  
-/329



BEAUJOLLY  
COMPILATION  
269/-



ALADDIN  
-/239



RISE OF THE  
ROBOTS  
299/329



RETRIBUTION  
-/329



SUPER STREET  
FIGHTER II  
239/269



TACTICAL MANAGER  
ITALY  
239/269



TRANSPORT TYCOON  
-/329



DARK SUN 2  
-/329



SYSTEM SHOCK  
-/349



JUNGLE STRIKE  
239/269



MORTAL KOMBAT II  
239/269



SHAO FU  
239/-



PREMIER  
MANAGER 3  
239/269



LORDS OF THE  
REALM  
269/299



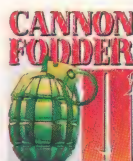
LION KING  
239/239



DAWN PATROL  
-/329



NASCAR RACING  
-/329



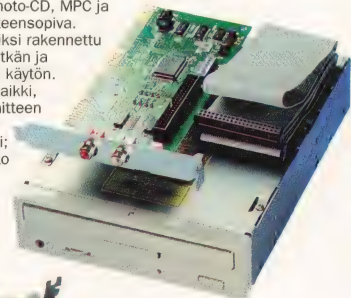
CANNON FODDER 2  
239/269

## Mitsumi Double Speed FX00ID

Uusi tuplanopeusasema on Mitsumin ase Panasonicia vastaan.  
CD-ROM -asemien johtava valmistaja hinnoitteli tuplanopeusasema-  
mat uusiksi. Nyt ei enää kannata odottaa hintojen alentumista  
vaan syöksyä kiinnostavien CD-ROM -ohjelmien mukaan.

- Tuplanopeusasemassa siirtonopeus 350 KB/sekunnissa ja keskimääräinen haku aika 250 ms.
- MPC Taso 2-yhteensopiva.
- 32 kilotavun sisäinen cache-muisti, joka on ohjelmallisesti lisättävissä 128 kilotavuun.
- Multisession Photo-CD, MP3 ja CD-ROM XA -yhteensopiva.
- Erittäin pölytiiviksi rakennettu asema takaa pitkän ja ongelmattoman käytön.
- Mukana tulee kaikki, mitä tarvitset laitteen asentamiseksi tietokoneeseesi; kortti, ohjelmisto ja kaapelit.

895,-



## CD-ROM-pelit

7TH QUEST/DUNE .....	399
ACES OF THE DEEP .....	369
ARMORED FIST .....	369
BIOFORCE .....	399
CHAOS CONTROL .....	329
CREATURE SHOCK .....	399
CYBER JUDAS .....	369
CYBERIA .....	399
CYBERSPACE .....	369
CYBERWAR .....	399
CYCLONES .....	399
DAWN PATROL .....	399
DEATHGATE .....	269
DESCENT .....	399
DISC WORLD .....	429
DOOM II: HELL ON EARTH .....	395
DREAMWEB .....	369
FORTRESS OF DR RADIACK .....	299
HARVESTER .....	449
HIGH SEAS TRADER .....	369
INFERNO .....	369
IRON ASSAULT .....	399
IRON CROSS .....	329
JOURNEYMAN PROJECT TURBO .....	299
KINGDOM .....	399
KINGS QUEST 7 .....	369
LARRY 1-6 COLLECTION .....	369
LITTLE BIG ADVENTURE .....	429
LOST EDEN .....	399
MAGIC CARPET .....	429
NOCTROPOLIS .....	399
NOVASTORM .....	399
RETURN TO RINGWORLD .....	369
RISE OF THE ROBOTS .....	399
STAR TREK: NEXT GENERATION .....	369
STONEKEEP .....	399
ULTIMATE DOMAIN .....	329
US NAVY FIGHTERS .....	429
VOYEUR .....	399



NASCAR RACING  
399,-



THE 11TH HOUR  
495,-



NHL HOCKEY 95  
349,-



FALCON GOLD  
329,-



UNDER A KILLING  
MOON  
495,-



WING  
COMMANDER III  
495,-



DRAGON LORE  
369,-



ECSTATIC  
399,-



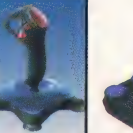
FABLES & FRIENDS III  
369,-



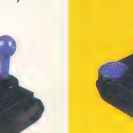
LEGEND OF  
KYRANDIA 3  
369,-



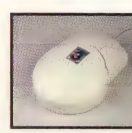
Gravis PC  
269,-



Tornado PC  
199,-



Quatro PC  
299,-



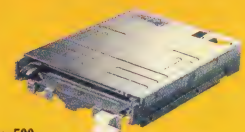
SpeedMouse 2 PC  
149,-

- Kolmipäijäinen sarjaporttiin kytkettävä hiiri
- Täysin mikrokylimillä toteutettu
- Tarkka: 400 DPI
- Helppo liikuttaa

## AMIGA 1200 2 MB 2795,-

C1960 14" Multiscan Monitori  
3995,-

A1084S RGB-perus-monitori  
1795,-



### Amiga 500

- 3,5" sisäinen Citizen-levyasema 545,-
- Nyt voit itse vaihtaa Amigan sisäisen levyaseman ja säästää satoja markkoja korjauskuluja
- Pakkaus sisältää kaikki tarvittavat liittimet



Quatro Amiga 149,-



Topstar Amiga 199,-



SpeedMouse 149,-

- Taatusti laadukas Logic-3-merkin hiiri Amigaan
- Erittäin mukava ja kestävä käytössä
- Kuuden kuukauden takuu



Sound Blaster 2.0 .....	355,-
Sound Blaster PRO VE .....	535,-
Sound Blaster 16 VE .....	680,-
Sound Blaster 16 ASP MCD .....	1150,-
Sound Blaster AWE 32 .....	1780,-
Gravis Ultrasound Standard 3.7 .....	995,-
Gravis Ultrasound Max CD3 .....	1295,-



# Atari Jaguar- pelikonsoli

1995,-

Euroversio antenniliitännällä.  
Pakettiin kuuluu Cybermorph-  
peli.

ALIEN VS. PREDATOR .....	495	DRAGON'S LAIR .....	495	RETURN TO ZORK .....	495
BRETT HULL HOCKEY .....	495	DOOM .....	495	RISE OF THE ROBOTS .....	495
BRUTAL SPORTS FOOTBALL .....	495	DOUBLE DRAGON V .....	495	SOCCER KID .....	495
CANNON FODDER .....	495	EUROPEAN SOCCER CHALL .....	495	TEMPEST 2000 .....	495
CHECKER FLAG .....	495	FLASHBACK .....	495	WOLFENSTEIN 3D .....	495
CREATURE SHOCK .....	495	GUNSHIP 2000 .....	495		
DEMOLITION MAN .....	495	KICK OFF 3 .....	495		
DRAGON .....	495	PINBALL FANTASIES .....	495		

## 3DO

3995,-

Panasonicin 3DO -laite uudella entistä  
edullisemmalla hinnalla! Pakettiin  
kuuluu 3DO Crach & Burn-pelillä ja  
Demo CD:llä sekä konsolityyppinen  
ristiohjin.

AD & D SLAYER .....	495	NOVASTORM .....	495	THEME PARK .....	495
ALONE IN THE DARK .....	545	OFF WORLD INTERCEPTOR .....	495	VR STRIKER .....	495
DEMOLITION MAN .....	495	PAATANK .....	495	WAY OF THE WARRIOR .....	495
DRAGON LORE .....	495	ROAD RASH .....	495	WORLD CUP GOLF .....	495
FIFA SOCCER .....	495	SAMURAI SHOWDOWN .....	495		
JOHN MADDEN FOOTBALL .....	495	SUPER STREET FIGHTER 2 .....	595		
MEGA RACE .....	445				
MICROCOSM .....	495				

NHL HOCKEY 95 449,-	MORTAL KOMBAT II 545,-	FIFA Soccer '95 495,-	SONIC & KNUCKLES 495,-	LION KING 495,-
------------------------	---------------------------	--------------------------	---------------------------	--------------------

## Megadrive

BRETT HULL HOCKEY .....	449	IMG TENNIS TOUR .....	449	RAGNACENCY .....	469
BUSBY 2 .....	395	JOHN MADDEN 95 .....	495	RED ZONE .....	449
CANNON FODDER .....	469	JUNGLE BOOK .....	449	SHAO FU .....	495
DRAGON .....	495	KAWASAKI SUPERBIKES .....	449	SHINING FORCE II .....	495
DYNAMITE HEADDY .....	429	MAXIMUM CARNAGE .....	449	SPARKSTER .....	449
EARTH WORM JIM .....	449	MEGA BOMBERMAN .....	395	STAR TREK: DEEP SPACE NINE .....	449
ECHO THE DOLPHIN II .....	449	MICKEY MANIA .....	449	SYLVESTER & TWEETY .....	449
F1 (DOMARK) 2 .....	449	MICRO MACHINES 2 .....	449	SYNDICATE .....	495
FLINTSTONES-MOVIE .....	395	MORTAL KOMBAT III .....	545	TAZMANIA II .....	429
		NIGEL MANSELL INDYCAR .....	449	THEMATIC .....	495
		PITFALL .....	495	URBAN STRIKE .....	469
		PROBOTECTOR .....	449	ZERO TOLERANCE .....	449

MICKEY MANIA 545,-	NHL HOCKEY 95 495,-	LION KING 595,-	DONKEY KONG COUNTRY 595,-
--------------------	---------------------	-----------------	---------------------------

## Super Nintendo

ACTRAISER II .....	495	INDIANA JONES .....	595	RETURN OF THE JEDI .....	595
BATMAN & ROBIN .....	595	JOHN MADDEN 95 .....	495	SEAQUEST DSV .....	495
CHAOS ENGINE .....	495	JORDAN ADVENTURE .....	495	SECRET OF MANA .....	545
DRAGON .....	495	JUNGLE BOOK .....	495	SHAO FU .....	545
EARTH WORM JIM .....	495	JUNGLE STRIKE .....	495	SUPER BOMBERMAN 2 .....	495
F1 POLE POSITION II .....	495	JURASSIC PARK II .....	495	SUPER GAME BOY .....	595
FLINTSTONES-MOVIE .....	495	LEMMINGS 2 .....	495	SUPER METROID .....	545
FULL THROTTLE RACING .....	495	LION KING .....	595	STUNT RACE FX .....	545
GHOUL PATROL .....	595	MANCHESTER U PREMIER LEAGUE .....	545	SUPER ICE HOCKEY .....	495
ILLUSION OF GAIA .....	545	MAXIMUM CARNAGE .....	495	SYNDICATE .....	495
		MICRO MACHINES .....	495	THE PAGEMASTER .....	495
		NBA LIVE 95 .....	495	VORTEX .....	595
		NIGEL MANSELL INDYCAR .....	495		
		PITFALL .....	495		

TETRIS 2 279,-	DONKEY KONG 279,-	DUCK TALES II 449,-	FINAL FIGHT 449,-	RESCUE RANGERS II 449,-
----------------	-------------------	---------------------	-------------------	-------------------------

## Gameboy

ALADDIN .....	279	ADVENTURES IN MAGIC KING .....	229
CHOPLIFTER III .....	249	ALADDIN .....	399
JUNGLE BOOK .....	299	ALIEN III .....	209
JUNGLE STRIKE .....	279	BATMAN RETURNS .....	289
LION KING .....	279	BLUE SHADOW .....	149
MEGA MAN 5 .....	299	CHESSMASTER .....	119
MORTAL KOMBAT II .....	299	CLIFFHANGER .....	234
SUPER MARIOLAND 3 .....	299	DRACULA .....	149
ZELDA .....	279	ELITE .....	229

## Nintendo

HILLSFAR .....	299	ISOLATED WARRIOR .....	139
JEITSONS .....	319	JUNGLE BOOK .....	399
LAST ACTION HERO .....	229	LION KING .....	399
ROCKING CATS .....	259	SHATTERHAND .....	99
SMASH TV .....	149	TALE SPIN .....	229
TERMINATOR .....	259	TROG .....	79

## Nyt Com 2001 Oy:n joulun parhaat pelikonsolit

### Mega CD II— Fighter Pack 1995,-

Nyt uskomattoman edullinen Mega  
CD II-paketti, jossa yhdeksän peliä  
mukana. Pelejä ovat Streets of Rage,  
Golden Axe, Revenge of Shinobi,  
Columns, Super Monaco GP, Sol  
Feace, Road Avenger ja Cobra Com-  
mand. Parhaimpana pelinä on usko-  
mattoman realistinen Tomcat Alley-  
lentopeli.

### Megadrive

Laite, Sonic The Hedgehog, peliohjin,  
tarvittavat liittimet ja 6 kk:n takuu. 795,-

### Megadrive II

Paketti 1: Laite, Sonic The  
Hedgehog II, peliohjin 995,-

Paketti 2: Laite, Lion King, peliohjin 1195,-

Paketti 3: Laite, Virtua Racing, peliohjin 1345,-  
Jokaiseen Megadrive-pakettiin sisältyy tarvit-  
tavat liittimet ja 6 kk:n takuu.



### Megadrive 32X 1495,-

Nyt saat Megadriveen lisäpotkua hankkimalla  
32X:n. 32X:ssa on kaksi Hitachin Risc-teknolo-  
giaan perustuvaa 32-bittistä prosessoria, uusi  
kuvankäsittelypiiri, joka mahdollistaa näytöllä  
yli 32 tuhatta väriä yhtäaikaan. Muistia laite tuo  
mukanaan 4 Mbit. Uudet 32:lle suunnitellut  
pelit ovat arcade-tasoa.

### Super Nintendo PAL

Paketti 1: Laite, peliohjin, Super Mario All Stars-peli. 1295,-

Paketti 2: Laite, peliohjin, Fifa International  
Soccer-jalkapallo-peli. 1295,-

Paketti 3: Laite, peliohjin,  
Donkey Kong Country-  
seikkailupeli. 1295,-

Jokaiseen SN-pakettiin  
sis. virtalähde ja tarvit-  
tavat liitännäkaapelit.

Com 2001 Oy:n tuotekuvasto toimitetaan tilauksen tehneille.

Vain originaalissa on manuaali.

Postita tilaus jo tänään tai  
soita tilauskeskukseen

0600-9-2001

Puhelun hinta 5.30/min. +ppm.  
Palvelemme ma-pe 9-20, la 10-15

Gamer-pelilehden kestotilaus jatkuu ilman eri uudis-  
tusta, kunnes tilaaja irtisanoo sen. Tilaus laskute-  
taan 12 kk:n välein kulloinkin voimassa olevaan  
kestotilauhintaan, joka on aina edullisempi kuin  
vastaavan pituinen määräaika-tilaus.

- ☐ Tilaan Gamer-pelilehden kestotilauksena 249,-/12 nroa.  
Omistan ☐ Amiga, ☐ PC, ☐ Super Nintendo,  
☐ Megadrive, ☐ Gameboy, ☐ Nintendo  
☐ Tilaan seuraavat tuotteet (muista mainita laite)

Toimitus postiennakolla tai jos haluat maksaa Visa, OK-, Eurocard- tai Mastercard  
-kortilla, täytä numero- ja voimassaolokentät

Tilaaja: \_\_\_\_\_ Voimassa \_\_\_\_\_

Osoite: \_\_\_\_\_

Postinro: \_\_\_\_\_ Postitoimipaikka: \_\_\_\_\_

Puhelin: \_\_\_\_\_ Allekirjoitus: \_\_\_\_\_  
(alle 18 vuotta hoitoajan allekirjoitus)

Postita tilaus jo tänään

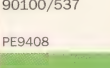
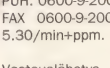
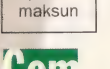
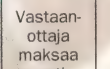
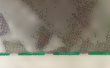


Com 2001  
Oy:llä on Suo-  
men Suora-  
markkinointi-  
talon myöntämä  
Reilun Pelin  
Jäsen-merkki.  
SSML edellyt-  
tää markkinoi-  
nilla:  
– lain ja hyvien  
tapojen nou-  
dattamista  
– rehellisyyttä  
ja totuuden-  
mukaisuutta.  
Com 2001 Oy lupaa.

Tilaa Com  
2001 Oy:n

Gamer-  
pelilehti,

vain 58 penniä  
päivässä!!!  
Saat maahan-  
tuojan parhaat  
edut, asiantun-  
tajioiden peliar-  
vostelut, run-  
saasti tietoa  
tulevista pe-  
leistä ym...



Toimitusehdot: Joulun ilmoituksessa mainittuja pelejä ei vielä ole julkaisusta, mutta voit jättää niistä tilauksen, jolloin lähetä toimitus välittömästi pelin tullessi maahan.  
Toukokuun hinta nousee normaalisiksi alennusten jälkeen. Hinnat on tarkistettu ilmoituksen tekovaiheessa ja ne ovat postinmyyntitilauksia, joihin lisätään toimitus-  
kuluja 30-50 markkaa. Pidämme oikeuden hinnamuutoksiin. Tuotteet ovat valmistajien rekisteröimä tuote- ja tavaramerkkejä.



# Narrin paluu

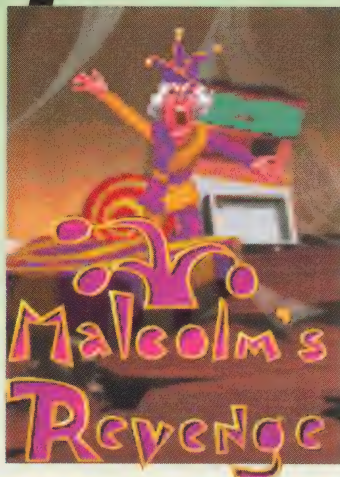
## Kyrandia 3: Malcolm's Revenge

Westwood Studios/Virgin

PC CD-ROM

Minimi: 386/25 MHz, 4 Mt RAM, CD-ROM 150 kt/s, SVGA, hiiri  
Äänituki: Sound Blaster (Pro, Pro 2, 16, AWE-32), GUS (Max), Gold Sound Standard, PAS 16, Microsoft Sound System, Audiotrix Pro  
Kiintolevy: 11 Mt  
Muuta: mahdollista ajaa Windowsin kautta

Testattu: 486/33 4 MT, CD-ROM 360 kt/s, SB 16 ASP



Pegasuksen lento on ainoita upeita lähiani-maatioita.



Nykyinen kaupungin keskusta.



"Kuka olikaan ilkeä hovinari, joka murhasi kuningas Williamin?" kyselee kala-opettaja oppilailtaan.

Voi Malcolmia! Hiireksi muuttui kurja ja vangiksi joutui hurja.



●● Seikkailuköyhää talven alkua saapuu piristämään Westwoodin Malcolm's Revenge, kolmas osa fantasiamaa Kyrandian tarinasta. Pääosassa on välillä patsaan rooliakin kokeillut hovinari Malcolm, ja tarjolla on huumorilla höystettyä, hiiriohjattua seikkailua.



**N**äille, jotka eivät Kyrandia-sarjaa tunne, pieni tiivistelmä: Malcolm oli aikoinaan Kyrandian kuningas Williamin hovinari, jota kuninkaan kuoleman jälkeen hallitsijaksi noussut paha Kallak syytti kuninkaan ja kuningattaren murhasta. Vankilassa viruessaan Malcolm alkoi hautoa kosta koko Kyrandialle.

Ykkösosassa tuleva kuningas Brandon jähmetti pahaksi muuttuneen Malcolm'n kiveksi. Kakkososassa eli Hand of Fatessa seikkailtiin alkemisti Zanthiana eikä Malcolmia näkynyt lainkaan, mutta nyt Malcolm herää jälleen ja panee Kyrandian järjestykseen.

### Osa osalta

Kyrandia 3: Malcolm's Revenge jakautuu Hand Of Faten tapaan eri osioihin omine ongelmineen ja tavaroineen. Seikkailu ei tällä kertaa ole täysin lineaarinen, eli kaikkia ongelmia ei tarvitse ratkaista tietyssä järjestyksessä, jotta pääsisi eteenpäin. Esimerkiksi ensimmäisen osion voi ratkaista monella eri tavalla, eikä läheskään kaikkien tarvitse kiinnittää huomiota. Ja viimeiseen osioonkin on kaksi eri lopetusta, riippuen siitä, haluaako pelaaja Malcolm'n olevan hyvä vai paha.

Malcolm's Revenge ei myöskään ole pelkkää esineitten manipulointia, vaan osa ongelmien ratkaisusta perustuu Malcolm'n mielialaan. Tätä säädellään mittarista, jonka voi vaihtaa kiltistä normaalin kautta valehtelevaan. Mittarilla on ratkaiseva merkitys monessa ongelmassa, ja lopussa se sitäpaitsi hajoaa ja pelaaja joutuu valitsemaan joko hyvän tai pahan moodin. Ilkeänä hän pärjäälee paremmin Kyrandian miehittäneiden merirosvojen kanssa, mutta kiltinä ongelmat ovat hieman helpompia.

Malcolm voi myös kuolla, mutta Westwoodin tapaan kiltis-

ti: hän saa aina toisen mahdollisuuden tai sitten henkivakuutus pelastaa hänet. Sitä paitsi Malcolm kuolee omaa typeryyttään: kuka kääntää kiusaamaan tappajoravaa?

### Kyrandia, here I come!

Seikkailu alkaa Malcolm'n heräessä henkiin Kyrandiassa. Kotikylä on kuitenkin muuttunut: lelutehdas on suljettu, palatsin ovi on tiukasti lukossa, Malcolm'n oma asunto on täynnä pölyä ja lattian alla asuu ties mitä ötököitä.

Vanhana vallankaappaajana Malcolm ei suinkaan ole toivotu vieras Kyrandiassa: kuningas Brandon kääntää hänen poistua välittömästi tai muuten on edessä matka tyrmään lautasliinakonetta käyttämään. Tyrmästä on monta eri tapaa päästä pois, eikä sinne sitä paitsi ole pakko itseään tunkea.

Laivalla matka jatkuu viidakoon, joka taas on se pakollinen, ärsyttävä sokkelo-osio, jottei kartoittamisen jalo taito pääse unohtumaan. Tarkoitus on löytää luita, jotka annetaan koiravartijalle. Niitä piilottaessaan tämä kaivaa esiin jalokiviä, jotka ovat avain seuraavaan osioon, Maailmojen loppuun.

Maailmojen loppu on suuri vesiputous, joka pitää päästä laskeutumaan. Malcolm saa matkaansa kolme kolikkoa, joilla kannattaa ostaa henkivakuutus (takaa kuolemattomuuden) ja seuraavaan tasoon pääsyn mahdollistavia apuvälineitä.

Yrityksen ja erehdyksen kautta Malcolm lopulta pääsee vesiputouksen alas ja päätyy Limboon, kalojen hallitsemaan maailmaan. Nyt Westwoodin pojilla heittää jo pahasti, sillä paikan kiusa on vähän väliä ristinollamatsia haluava kalakuningatar. Tämän kokemuksen jälkeen et enää halua nähdäkään ristinollaa...

Limbo on muutenkin osuus, joka todella on limbo ja pudottaa Kyrandia 3:n pisteitä rankas-



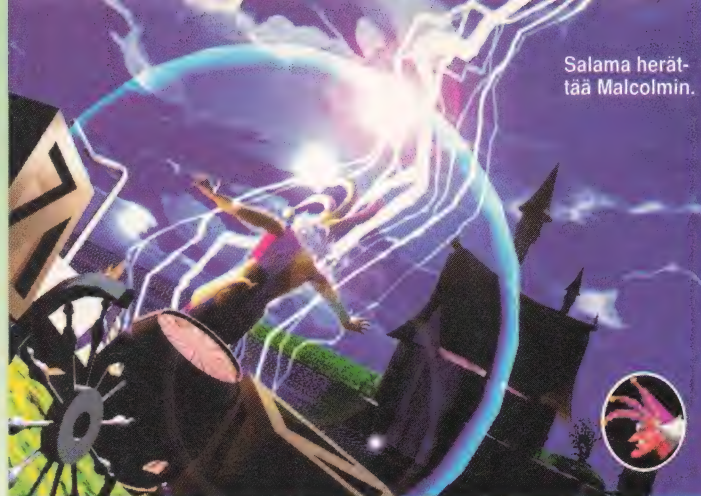
ti. Ristinollamatsien lisäksi ohjel-  
massa on työlästä rahankeräys-  
tää, ja muutenkin ongelmat eivät  
ole niinkään kiinni älykkyydestä  
vaan siitä, että jaksaa kulkea  
edestakaisin. Limbo-osuus on  
Westwoodin perisynteihin kuu-  
lunaa pelin pitkittämistä, mistä  
ovat hyvänä esimerkkinä Hand  
of Faten Hanoin tornit -osuus ja  
Lands of Loren loputtoman pit-  
kät tylsät luolastot, joissa ei ta-  
pahdu mitään ja joista ei löydy  
mitään.

Mikäli pinna kestää, Limbosta  
jatketaan takaisin Kyrandiaan,  
jonka merirosvot ovat valloitta-  
neet Malcolmin poissaollessa ja  
muuttaneet koko kansan hiiriksi.  
Nyt koko Kyrandian kohtalo  
on Malcolmin käsissä.

### Kyllä pojat piirtää osaavat

Kyrandia 3 on tehty koko-  
naisuudessaan 3D-Studiolla eli  
se käyttää renderöityä grafiik-  
kaa. Renderöityä tai ei, grafiikan  
Westwood totisesti osaa tehdä.  
Malcolm ja muut hahmot ovat  
tuplasti isompia kuin aikaisem-  
min, maisemat ovat jälleen ker-  
ran upeita, ja väritkään eivät ole  
niin räikeitä kuin Hand of Fates-  
sa.

Myös animaatio on toteutettu  
hyvin, joskin upeita lähianima-  
tioita ei Kyrandia kolmessa Pe-  
gasus-kohtausta lukuunottamat-  
ta kuitenkaan ole. Itse jäin kai-  
paamaan esimerkiksi lähikuvaa



Salama herät-  
tää Malcolmin.

Malcolmista, kun hän lentää ty-  
kin suusta, tai huikeaa lähiani-  
maatiota vesiliukumäestä.

Tavallaan Kyrandia 3 on ny-  
kyaikaista grafiikkaa lukuunotta-  
matta kuitenkin vanhanaikai-  
nen. Ruutu ei vieri mihinkään  
suuntaan, siitä yksinkertaisesti  
kävellään ulos seuraavaan ku-  
vaan.

### Ja rokki soi

Westwoodin rytmiryhmä eli ka-  
verukset Mudra, Klepacki ja  
Okahara ovat taas pistäneet pa-  
rastaan musiikissa, joka vaihtuu  
tapahtuminen ja paikan mu-  
kaan. Ääniefektit ovat osittain  
todella hauskat, mutta eivät mi-  
tenkään järjestyttävät. Koska ky-  
seessä on vain ja ainoastaan  
CD-ROM-peli, hahmot tietysti

puhuvat. Näyttelijät ovatkin teh-  
neet varsin hyvää työtä, esimer-  
kiksi kalakuningatar puhuu suo-  
rastaan herkullisen karhealla ää-  
nellä.

Westwoodilla on taas ollut  
muutamia varsin loistaviakin  
ideoita: mukana on studioylei-  
sö, joka nauraa ja taputtaa  
Malcolmin tyhmille vitseille, ai-  
na megahohotuksesta vaivaan-  
tuneeseen naurahoteluun. Huu-  
moripuoella jaksavat huvittaa  
myös Malcomit kuittaamat järjet-  
tömät pisteet eri suorituksista:  
hilpeä hovinarrimme palkitaan  
muun muassa Tarzan- ja Maija  
Poppas -pisteillä.

Kyrandia 3 on edellisten  
osien tapaan sulavan hiiriohjat-  
tava: napautus vain ja kaikki  
hoituu, niin puhumiset, kävele-  
miset kuin esineiden manipu-

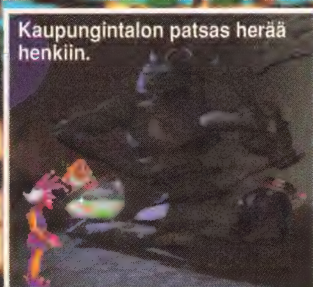
loinnitkin. Inventaario on tällä  
kertaa piilotettu ruudun alareu-  
naan, josta se liukuu esiin hiiren  
avulla ja on jopa tarpeeksi iso.

Malcolmin kävelynopeuden  
voi säätää, tekstityksen voi vali-  
ta joko päälle tai pois englan-  
niksi, saksaksi ja ranskaksi (pu-  
he on aina englantia), tekstin  
saa häviämään napautuksella ja  
jopa puheäänen voi määritellä  
heliumiksi eli "Tiku ja Taku" -  
ääniksi. Myös studioyleisöä voi  
joko kuunnella tai olla kuunte-  
lematta.

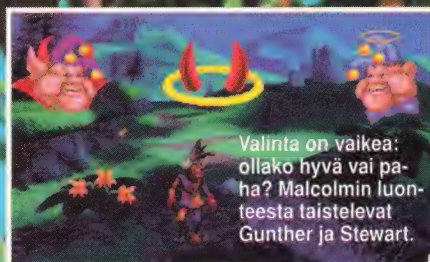
Neljän megan koneessani se-  
kä ääni että animaatio välillä ny-  
kivät ja paukkuivat, mutta ar-  
vostelu onkin tehty Westwoodin  
lähettämästä beta-versiosta, jota  
ei ole vielä optimoitu. Toivotta-  
vasti peliä itseään viritetään vä-  
hän muutenkin.

Ei kunnon seikkailupeliä ha-  
luavan kannata Kyrandia 3:sta  
paeta, sillä yleensä ottaen  
Malcom's Revenge on sekä  
hauska että haastava seikkailu-  
peli. Ehkäpä annoin Kyrandia  
kolmosesta liiankin negatiivisen  
kuvan, mutta kun olen hiukan  
pettynyt siihen. Odotin, että en-  
tisten osien helmasynneistä olisi  
päästy eroon ja parannettu hy-  
viä puolia, mutta jotenkin tun-  
tuu kuin Kyrandia-tiimillä eli  
Rick Gushilla ja Michaelleilla  
Legg ja Grayford tuppaisivat  
paukut loppumaan. Olisikohan  
jo aika jättää Kyrandia nukku-  
maan Ruususen unt?

Tuija Linden



Kaupungintalon patsas herää  
henkiin.



Valinta on vaikea:  
ollako hyvä vai pa-  
ha? Malcolmin luon-  
teesta taistelevat  
Gunter ja Stewart.



Limbon kalakuningatar vie Kyrandia 3:n  
pisteet.

### Toteutus

Renderöityä grfiikkaa, ma-  
koisia ääniefektejä ja hyvää  
musiikkia ja paikoitellen to-  
della hauska juoni.

### Kynnys

Luonteva käyttäjäliityntä saa  
unohtamaan koko käyttäjälii-  
tynnän.

### Yhteenveto

Lievä pettymys Westwoodilta.  
Kaunis, kaunis mutta onko aika  
mennyt uuden tekniikan  
opetteluun? Kaksi "pitkitet-  
tyä" jaksoa samassa pelissä on  
tekijätiimin ennätys.

Seikkailu





# The Official

# Coca-Cola Charts

# Ä

änestäkää jälleen Top kymppiä! Tammi-kuun lehdessä on liikkeistä kerätty lista joulun myydyimmistä peleistä ja teidän tehtävänne on arvata tuo lista. Eli postikortille lista, mitä pelejä arvelette myytävän jouluna eniten.

Postikortti postimerkillä varustettuna postiin viimeistään 27.12.1994 osoitteella

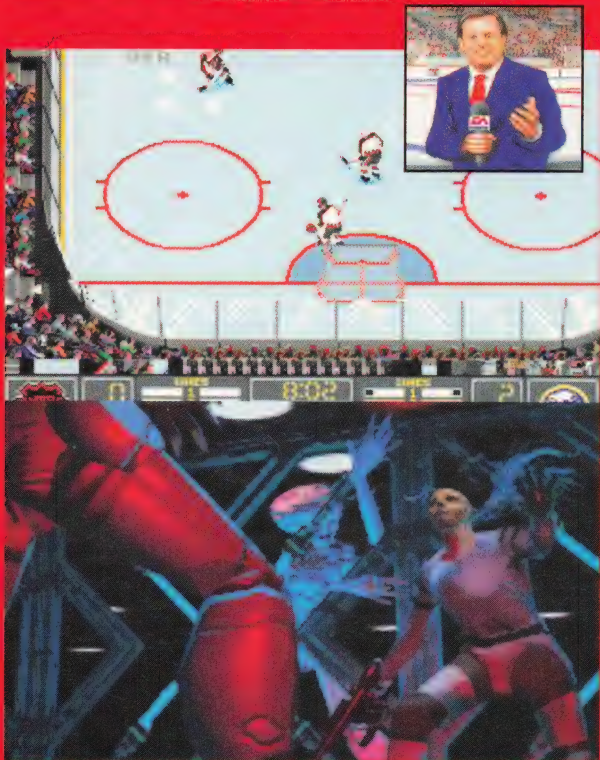
**Pelit**  
**Coca-Cola Charts**  
**PL 64**  
**00381 Helsinki.**



Palkintoina edelleen Cokis-paitoja (10 kpl), mutta tällä kertaa myös jokin peli (PC/Amiga) toimituksen arkistoista sille, joka osuu listallaan lähimmäksi liikkeistä kerättyä listaa. Nyt arvailemaan!

Samalla kortilla voitte myös äänestää, **suosikkipeli-arvostelijanne** Pelit-lehdessä. Ja tietysti perustelut mukaan, ei riitä, että sanotte: "hän kirjoittaa hyvin".

## Joulupukki Rakas, tuo minulle



### Theme Park

koska siinä on hieno vuoristorata.  
Veera, Helsinki

### Day of the Dentacle

koska haluaisin sellaisen pelin, jota tarvitsee hieman miettiäkin.  
Liina-Leena, Lohja

### System Shock

ja nimenomaan korppuversio, sillä olen aina ollut hullu räiskimään ja arvostelu siitä oli hyvä. Lamajouluna ei ole varaa osta pelejä, sillä opintotuki on pieni ja lapsilisää ei tuu...

Anssi, Jalasjärvi

### Doom

koska se on korkean asteen matemaatiikkaa: Doom + joululoma = Autuus.

Kimmo, Vantaa

### NHL Hockey

koska itseasiassa en tiedä syytä valintaani.

Jussi, Kankaanpää

### Mechwarrior II

Kiltti pukki, anna mulle, jos peli ehtii. Ehä mä tiää pelist mittää, mut mech rules!

Janne, Uusikaupunki

### Nascar Racing CD

jotta olisi jotain tekemistä.

Jarno, Hirvas

### Wing Commander 3

koska mä haluan katsoa leffaa!

Teemu, Vantaa

### Elvira (Amiga)

koska on kivaa niittailla onnettomia vartijoita ja keitellä kellarissa joulupontikkaa.

Sami, Lahti

### Sensible Soccer

koska jalkapallo on pelien kuningas.

Jarkko, Viljolahti

### Cannon Fodder 2

koska Cannon Fodder on läpäistävä lähes kokonaan, mutta tykki vaatii lisää ruokaa.

Tuomo, Parainen

### Doom II

koska haluan täten julistaa joulu- rauhan. Kuole Santa Mancubus!

Tero, Joensuu

### Monkey Island 2

Maailmanloppu? Ja jo huomenna?

No way, mulla on vielä peli kesken!

Minna, Uimaharju

### Lemmings III

koska pidän kovasti Lemmings-peleistä, sillä on hauskaa, kun pääsee kentän läpi.

Kimmo, Oulu

### UFO

Ufoja, onko niitä? No on niitä, vaan ei oo kauan.

John Cocis, Salo

### Doom 2 CD

koska haluan katsoa, miltä se näyttää CD:nä.

Markus, Ylitornio

Coca-Cola Coca-Cola Coca-Cola Coca-Cola Coca-Cola





**VOITA**

*Coca-Cola*

**PAITA!**

# Kaikkien aikojen **PARAS PELI**

1. Doom II  
(ylivoimainen voittaja!)
2. Civilization
3. Monkey Island 2
4. UFO: Enemy Unknown
5. System Shock
6. Sam & Max Hit the Road
7. TIE Fighter
8. Dungeon Master
9. Battle Isle II

- 10. Tasoissa olivat:**  
Formula One Grand Prix  
Lands of Lore  
Red Storm Rising  
NHL Hockey  
Star Control



## **Coca-Cola** **-VOITTAJAT**

Pelit-lehdessä 7/94 lupasimme jälleen upeita Cokis-paitoja palkinnoiksi. Viisi ensimmäistä, joiden kirje saapui toimituksen käsiin ovat

**Tony Laakso, Vantaa**  
**Sami Soininen, Lahti**  
**Anssi Uimonen, Jalasjärvi**  
**Petri Salmi, Ullava ja**  
**Heikki Vanhamäki, Savonkylä**  
ja he kaikki saavat Cokis-paidan.

Arvoimme vielä kaikkien meitä postilla muistaneiden kesken samanlaiset 5 Cokis-paitaa ja ne on postitettu seuraaville:

**Tommi Karra, Ylöjärvi**  
**Kimmo Akkanen, Vantaa**  
**Jukka Kalenius, Parainen**  
**Jarno Siivola, Hirvas ja**  
**Teemu Heinonen, Vantaa**

**Onnea**  
**kaikille**  
**Cocis-**  
**voittajille!**

*Coca-Cola* *Coca*



# Pukinkontin takuuvarmat

## Lion King

Disney Software/Virgin

PC, A1200

Testattu: PC-ennakkoversio,  
kaikki tasot, ei ääniefektejä

## Aladdin

Disney Software/Virgin

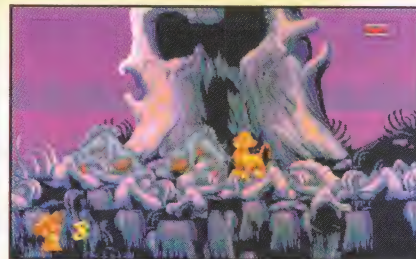
PC, A1200

Testattu: PC- ja A1200-demo-  
versiot (vankila ja kaupunki)

# THE LION KING



Simban matka vie kirahvien päiden kautta.



Elefanttien hautausmaa.



Pakoon!



## The Lion King

**T**he Lion King on taatusti tämän joulun hittejä jo pelkästään sen takia, että Disney-peli on aina helppo ostaa pukinkonttiin. Elokuva on ensi-illassa koko maassa joulukuun 16. päivänä, eli Leijonakuningas-kraasaa on kaupat täynnä heti joulukuun alusta.

Lion King ei pelinä noudata aivan tarkasti elokuvan juonta, mutta tuttuja yksityiskohtia löytyy riittävästi. Peli jakaantuu kymmeneen osaan, joista kuudessa ensimmäisessä ohjataan pikkusimbaa ja lopuissa aikuisleijonaa.

● ● Periaatteessa me arvostelemme vain valmiita pelejä, mutta joskus periaatteistakin pitää tinkiä. Jos Aladdinin videoversio rikkoo videomyyntin ennätyksiä, ja Lion Kingin elokuvaversio kerännee jonoja, niin peliversiot näistä kahdesta löytyvät varmaan lukemattomista joulupukin lahjapusseista. Pisteisiin palataan kuitenkin vasta lopullisten versioiden ilmestyttyä, eli seuraavassa Pelit-lehdessä.

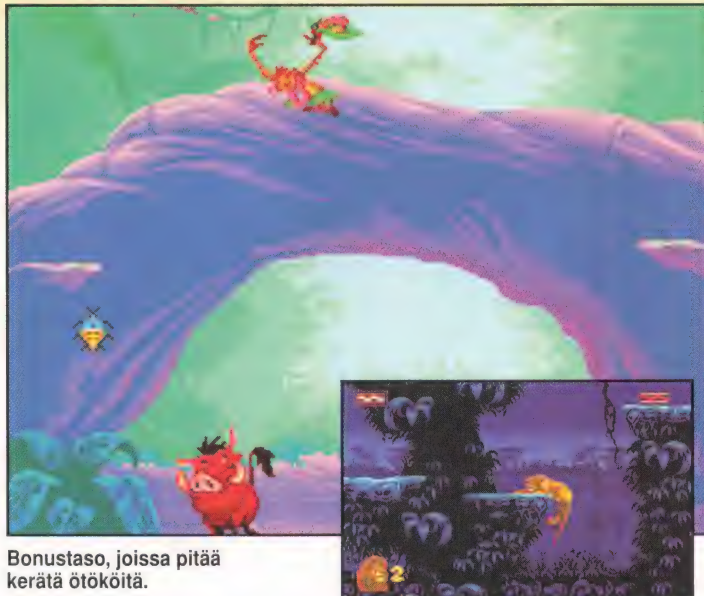
**K**onsolipuolella Disney-hahmojen ympärille tehty tasohyppely ovat olleet jo vuosia myydyimpiä ja pidetyimpiä pelejä. Niitä ovat pelanneet innolla kaikki viisivuotiaasta vaariin ja mummoon. Erinomainen grafiikka, pirteä musiikki, helppo ja sujuva pelattavuus ovat olleet Disney-tasohyppelyjen tunnusmerkit. Suurista pelitaloista Disney-pelejä julkaisevat tällä hetkellä Capcom, Sony ja Virgin. Lisäksi Segalta on ilmestynyt omat Aku- ja Mikki-hyppelynsä. Capcomin sinänsä mainioita vitelmiä on turha odottaa tietokoneille, firma on niin lujasti omistautunut konsoleille. Sonyn MickeyMania Psygnosis-linkkeineen voisi sen sijaan ilmestyä joskus Amigalle tai PC:lle. Hyvää tietokoneversiota aiheesta on kuitenkin saanut odottaa.

Viime kesänä Virgin ehti yllättää Mowglin seikkailuihin (Viidakkokirja) perustuvalla tasohyppelyllä (Megadrive), joka sekin lunasti odotukset. Uusi Disney-piirretty oli kuitenkin jo leikkauspöydällä. Niinpä Virgin palkkasi Westwoodin väsäämään uutta tasohyppelyä Lion Kingin teemaan. Tällä kertaa käännöstyö tietokoneille aloitettiin heti SNES-version muotoutuessa, ja kerrankin tietokonekäännös ilmestyy yhtä aikaa alkuperäisversion kanssa. Liekö joulun lähestymisellä osuutta asiaan?





Simban animointi on suoraan Disneyltä, ja se näkyy.

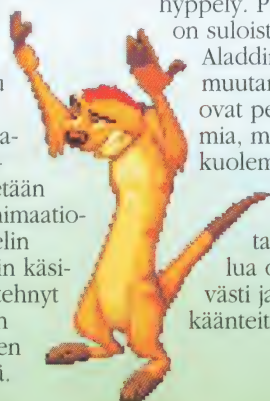


Bonustaso, joissa pitää kerätä ötököitä.



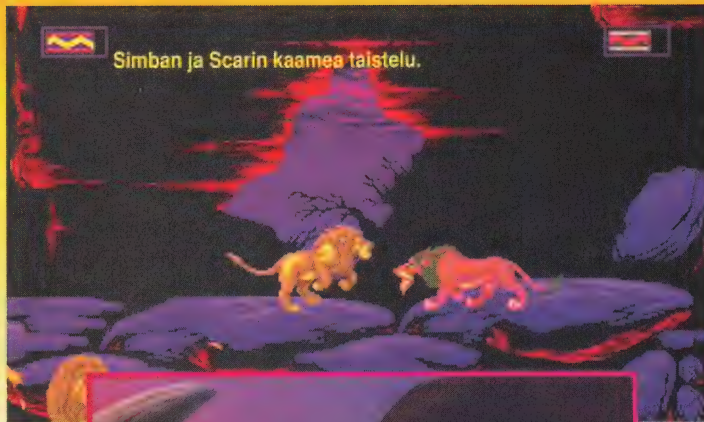
Pikku-Simba pärjää vihollisiaan vastaan hyppäämällä niiden päälle tai karjumalla (miauu), isolle Simballa on valttina myös tassun raju läimäytys.

Lion Kingin animaatiosta vastaa itse Disney, eli pelissä käytetään suoraan elokuvan animaatioruutuja. Taustat ja pelin koodi on Westwoodin käsialaa. PC-version on tehnyt East Point, eli peli on syntynyt varsin monen yrityksen yhteistyönä.

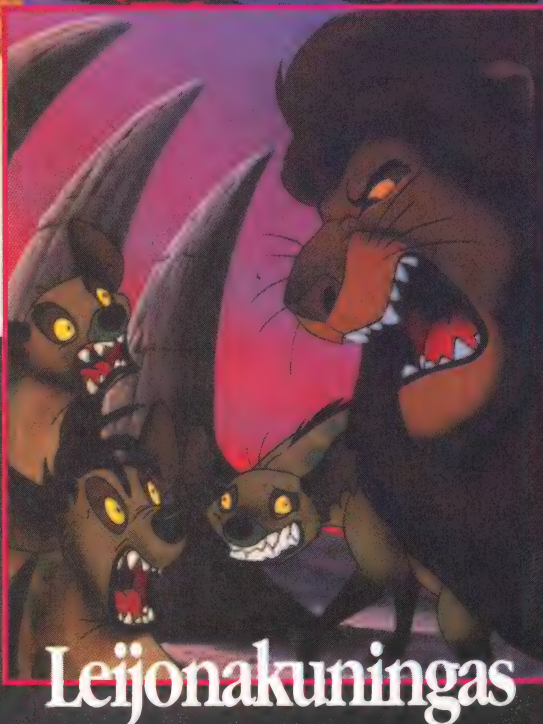


Lion King on perinteinen, erittäin Disney-henkinen tasohyppely. Päähahmon animaatio on suloista, mutta ei yllä ihan Aladdinin tasolle. Lisäksi muutamat yksityiskohdat ovat pelillisesti hiomattomia, muun muassa äkkikuolemat vaivaavat PC-ennakkoversiota. Tasohyppelyturtumista ehkäisevää vaihtelua on onneksi kiitettävästi ja yllättäviä "juonenkäänteitä" riittävästi.

JTurunen



Simban ja Scarin kaamea taistelu.



© Disney

## Leijonakuningas

Disneyn etnoelokuvien sarja on saavuttanut Afrikan. (Ennen Leijonakuningastahan vierailtiin eksoottisessa idässä Aladdinin kotinurkilla ja seuraavassa mennään intiaanien asuinsijoille suureen ja ah niin villiin länteen.)

Afrikka on mantereena suuri ja mahtava ja se näkyy myös Leijonakuningas-elokuvassa. Kuvallisella puolella kulissit ovat upeat, savannia ja autiomaata riittää. Myös äänimaisema on jylhä, rummut kumisevat Elton Johnin siirappiiviihteen taustalla. Ja juonikin on suurista suurin: hyvän ikuinen taistelu arkkivihollistaan pahaa vastaan.

Hyvää elokuvassa edustaa leijonanpentu Simba, joka on Disneymäisittäin niin ihana, niin ihana. Pahana häärää Simban ilkeä setä Scar (Nimeä ei ole suomennettu, kumma kyllä, vaikka Arpi olisi sopinut kyseiselle jellonalle kuin nyrkki päähän.). Scarin hahmo on tehty englantilaisen näyttelijän Jeremy Ironsin mittojen mukaan ja sen huomaa leijonailkiön ulkonäöstäkin. Ilmetty Irons. Valitettavasti suomalainen Scar, Jukka-Pekka Palo, on astetta vaisumpi.

Mieliinpainuvimpia sivuosahahmoja elokuvassa ovat hullu hyeena, joka ei elokuvassa muuta tee kuin nauraa ratskattaa, ja pahkasika Pumba ja mungo Timon, jotka ottavat Simban kasvatikseen ja opettavat tämän elävän ravinnon ja kasvien ystäväksi.

Kaikki on siis kohdallaan ja Leijonakuningas on Disneyn paras tähän mennessä, vai? Valitettavasti näin ei ole paristakin syystä. Ensiksikin juoni on liian yksinkertainen. Suuressa mittakaavassa mikään ei yllätä, kaikki on vanhan kertausta ja ennalta arvattavissa. Toiseksi elokuva on lyhyt. Kaiken muun elokuvallisen suuruuden rinnalla hieman yli tunnin kesto kummastuttaa elokuvista ulostauduttaessa. Enemmän pirteitä sivujuonia ja pikku-Simban toimallisuutta, ja tulos olisi ollut monipuolisempi ja kenties onnistuneempi.

Wallo



AWE32 - VILLI JA VAPAA!



Sound

BLASTER

THE PC SOUND STANDARD

**VARO! SOUND BLASTER AWE 32:N ÄÄNEN LAATU ON NIIN REALISTINEN, ETTÄ ET TAKUULLA KOSKAAN PELAA DOOMIA® VALOT SAMMUTETTUINA.**

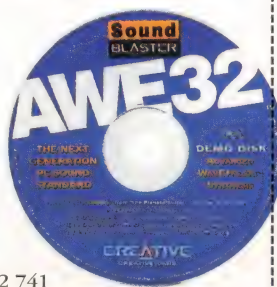
Orkesteritasoinen musiikki sekä QSound ovat esimerkkejä uutuuksista uusimmalla Sound Blaster -kortillamme. Se antaa sinulle ennenkuulumattoman realistisen äänikokemuksen. AWE32 on 16-bitin stereo-äänikortti, joka muuttaa hetkessä PC:si mitä vilsimmäksi pelitietokoneeksi jossa on:

- orkesteritasoinen E-mu:n syntetisaattori
- QSound 180° 3D surround-ääni
- digitaalisia efektejä, kuten kaiku ja kuoro
- Laaja software-valikoima mm TextAssist ja VoiceAssist

AWE32 on tietenkin täysin yhteensopiva Sound Blasterin ja Sound Blaster 16-sarjan kanssa, eli sitä voi käyttää mitä vilsimpien ja jännittävimpjen pelien kanssa. Jos olet sitä mieltä, että hyvä ääni kuuluu pelihalleihin, niin käy jälleenmyyjäsi luona kokemassa Tie Fighter® tai DOOM® AWE32:n kanssa. Tai täytä kuponki jo tänään ja voit kuulla eron ilmaiseksi lähettämältämme demo-CD:ltä!

Sound Blaster AWE32 hinta vain **1,995,-**

Maahantuojat: Toptronic Oy, 921-254 6666. TT- Microtrading OV, 90-502 741



Pyydä lisätietoja omalta jälleenmyyjältäsi tai täytä kuponki jo tänään ja voit kuulla eron ilmaiseksi lähettämältämme AWE32:n demo-CD:ltä!

NIMI: \_\_\_\_\_

OSOITE: \_\_\_\_\_

POSTINRO: \_\_\_\_\_ PAIKKAK: \_\_\_\_\_

Lähetä kuponki osoitteella:

**CREATIVE**  
CREATIVE LABS

Vølundsvej 6A, 3400 Hillerød, Denmark

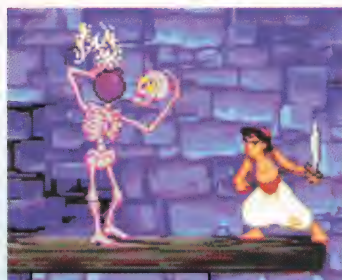


# Disney's Aladdin

## Lampun henki

**V**irgin on jo aiemmin ehtinyt kääntää kaksi Dave Perryn Megadrive-originaalia tietokoneille: Global Gladiatorsin ja Cool Spotin. Miehen mestariluomus ennen yksityisyrittäjäksi siirtymistä oli kuitenkin yhdessä Disney-animaattorien kanssa väsitä Aladdin. Se aiheutti ilmeistyessään Megadrivelle vuosi sitten uskomattoman kohun, sillä kyseessä oli ylivoimaisesti näytävien Disney-tasohyppely kautta aikojen.

Aladdin yllätti loisteliaalla animaatiolla. Vastaavaa ei ollut ennen nähty: tuntui kuin todella olisi päässyt pelaamaan piirrettyä elokuvaa. Vaikka peli itse olikin perinteinen tasohyppely ilman tallennusmahdollisuuksia tai muita sellaisia hienouksia,



Yläkulman naurava Henki kertoo, että hyvin menee. Mitä vähemmän elämää on jäljellä, sitä surkeamman näköiseksi Henki muuttuu.

Kun ei ole muuta tekemistä, voi vaikka heitellä omenoita.



## Aladdin

Aladdin-elokuvassa yksi on ylitsen muiden: Lampun henki. Leffan alkupuoli on näyttävää jälkeä niin piirroksiltaan kuin animoinniltakaan ja tarina kulkee sujuvasti kuten Disneyltä sopii odottaakin. Mutta kun Henki vihdoinkin astuu kehään, nousee koko pätkä aivan uusiin ulottuvuuksiin. Seuraa sellainen kuvallinen, äänellinen ja koominen ilotulitus, että siitä ei vähällä toivu.

Henki on samanaikaisesti sekä hauska että tyhmä, itsekäs mutta ystävällinen, typerä, innokas ja yliveräinen... kaiken kaikkiaan monisärmäisyydessään ylivoimaisin Disneyn piirroshahmojen joukossa. (Aku Ankka on hyvä kakkonen.) Suomenkielisessä versiossa Vesa-Matti Loiri on Henkenä elämänsä vedossa. En osannut Loiria kuunnellani kaivata edes maailmantähti Robin Williamsia, joka henkeilee jenkki-versiossa. Ja se on paljon se.

Kaiken kaikkiaan Aladdin on Disney-animaation uuden tulemisen huippu.

© Disney

riittävä vaihtelu ja nautittava ohjaintuntuma innostivat yrittämään eteenpäin. Peliä oli lysti pelata.

Samanaikaisesti Lion Kingin kanssa myös Aladdin julkaistaan vihdoinkin PC:lle ja Amiga 1200:lle. Aladdin tuntuu edelleen tuoreelta huolimatta vuoden takaisesta ensikohtaamisesta. Sama kymmeniä kertoja kahlattu ensimmäinen tasokaan ei pitkästytä: aika kuluu leppoisasti Aladdinia hyppyytellessä. Taustat ovat upeat ja animaatio yhtä näyttävää kuin ennenkin. Ohjaintuntuma on mainio. Ainoa kauneusvirhe on hieman nihkeäkö vieritys – A1200-version olisi luullut pysyvän kevyesti Megadriven vauhdissa.

Juoni etenee prikulleen elokuvan mukaan, suluttaen vanakityrmiin käydään tutustumassa, samoin Aladdinin kotikaupungin katuihin puhumattakaan näyttävästä aarreluolasta. Välillä lennetään taikamatolla ja pelataan hilpeitä bonuspelejä Abuapinan kanssa. Geniekin on mukana menossa.

Disney-tasohyppelyt eivät laajenna tajuntaa eivätkä ne vie lajityyppiään eteenpäin animaatiota lukuunottamatta. Silti ne saavat niin pelaajan kuin arvostelijan hyvälle tuulelle. Parempia joulumielen tuojia kuin Lion King tai Aladdin voi tuskin pukkinkonttiin kuvitella.

JTurunen

Wallu



## Aces of the Deep

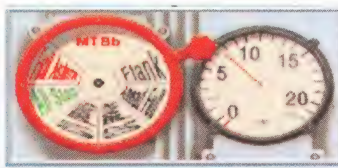
Dynamix/Sierra

PC

Minimi: 386DX/33, 4 Mt RAM,  
MS-DOS 5 tai uudempi  
Äänituki: Sound Blaster  
(16, AWE-32), PAS, AdLib Gold,  
ESS, Microsoft SS, Sierra,  
Sound Master 2, Sound  
Source, Soundscape, Speech  
Thing, Wave Yammer,  
Yamaha, Roland MT-32/  
RAP-10/MPU-401  
Ohjaus: N, H  
Kiintolevy: 11 Mt

Testattu: 486DX2/66/16 Mt, SB  
Pro + SFX 1000 General MIDI

# Pintaa syvemmällä



U-veneen toiminnot ovat täysin  
hiiriohjattuja.

**S**ukellusveneet ovat epä-reiluja: niitä ei näe, niitä on vaikea kuulla ja useimmiten ne hyökkäävät puolustuskyvyttömien kimppuun. Mutta eipä elämä ahtaassa, haisevassa teräspurkissa ja kauhukuvat syvyyksissä kuolemisesta nekään olleet herkkua. Dynamixin Aces of the Deep tarjoaa mahdollisuuden nähdä Atlantin sukellusvenesota vuosina 1939–45 saksalaisen periskopin läpi.

Saksalaiset johtivat muun sotatekniikan lisäksi myös sukellusveneidä ja niiden taktiikoiden kehitystä. Miestensä palvoma amiraali Karl Dönitz oli päättänyt nujertaa britit aseenaan susilaumat eli laumana saalistavat sukellusveneparvet. Hyvän alun jälkeen merten sudet saivat kylmää kyytiä ja sodan lopulla sukellusvenemiesten menetykset olivat suhteessa suurempina kuin minkään muun aselajin.

## Sudet saalistavat

Sukellusvenesimulaatio Aces of the Deep sisältää seitsemän saksalaista U-venettä, joiden kykyjä

voi punnita historiallisissa tehtävissä, itse määritellyissä yksittäisissä tehtävissä tai suurena kampanjana.

Kampanja on onneksi muuta kuin sarjaksi kasattu nippu tehtäviä. Valittavasta aloittamisvuodesta riippuvat sekä oma että vastustajan teknologia, ja sodan edetessä liittoutuneiden määrällinen ja tekninen ylivoima kasvaa. Kun alussa pienet ja alkeelliset sukellusveneet upottavat heikosti suojattuja kauppalaivoja, lopussa tutkat, edistyneet kaikuluotaimet ja saattuetaktiikat lyhentävät niin ikään edistyneitten sukellusveneidä elinkaarta.

Ajan raju vaikutus taistelutoimintaan onkin kampanjan parasta antia: strategia, joka eilen vielä toimi, voi huomenna olla itsemurha.

## Das Boot is made for diving

Aces of the Deepin kampanja on sarja partiointitehtäviä Atlantille. Kipparille määrätään partiointiruutu, ja myös päämaja voi ilmoittaa radiolla mahdolliset vihollisen saattueet, jotka on tarkoitus upottaa.

Kun kontakti viholliseen on saatu ja todetaan, että kohde on riittävän merkittävä, voi päämajaan tehdä ilmoituksen ja jättää joko odottelemaan susilauman kokoontumista tai hyökätä yksin. Kunhan muistaa, että sodan edetessä yksinäisen veneen on yhä vaikeampi saada merkittävää tuhoa aikaan.

Hermoille käyvä väijytys aloitetaan, kun saaliin kokoonpano ja kurssi on arvioitu. Tarkoitus on välttää mahdolliset saattoalukset, sillä päämaalina ovat lihavat kauppalaivat. Saattajien partiointikuvioiden seuraamisessa ja sopivan iskuaikon hakeemisessa voi kulua pahimmillaan päiväkausia pelin aikaa. Asiaa ei yhtään helpota se, että päiväsaikaan hyvällä näkyvyydellä sukellusvene saattaa joutua liikku-  
maan veden alla, jolloin vauhti on usein liian hidas edes saaliin perässä pysyttelemiseen. Yöllä voi onneksi porhailtaa pinnalla suht turvallisesti.

Jahdin huipennus on, kun

Laiva on lastattu torpedoilla.

*Ainoa asia, jota todella pelkäsin sodan aikana,  
olivat saksalaiset sukellusveneet.*

*—Sir Winston Churchill.*

Tällaisesta kartasta oikea kapteeni olisi antanut sielunsa.

Niin hyinen on meren syli.

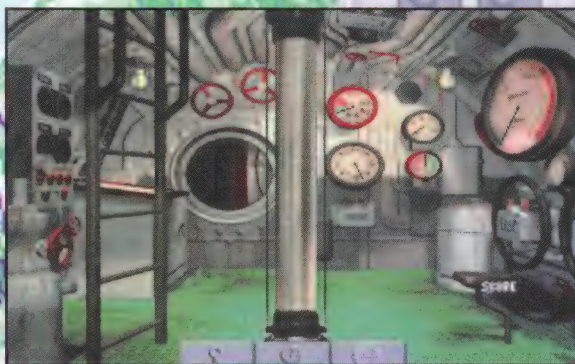
Saattue satimessa.

# ACES of the DEEP

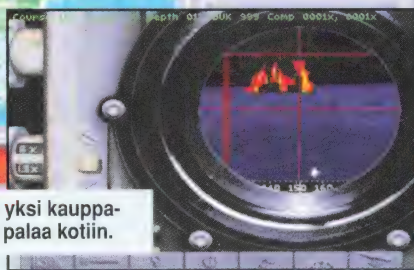




Yksityiskohtista ei tingitä: lentokoneiden amukset pirstovat vedenpintaa.



Aces on the Deepin päävalikko: täältä löytyy kaikki.



Jälleen yksi kauppa-laiva ei palaa kotiin.

suojarenkiaan lävitse päästään ampumaetäisyydelle, jolloin kyttäys vaihtuu nopeaan ja päättäväiseen iskuun: torpedoputket kohti lihavimpia laivoja ja nopea pako silmän ja korvan ulotumattomiin, ennen kuin sotalaivat ehtivät tajuta, mikä iski. Roolit kuitenkin saattavat vaihtua ja useimmiten peto muuttuu saalistettavaksi: edessä on pitkä ja pelottava harhauttelu syvyyksissä.

### Vain vesi puuttuu

Sukellusvenesota on onnistuttu kaappaamaan Aces of the Deepiin häkellyttävän hyvin, ja etenkin realistisimmilla asetuksilla onnistunut väijytys, isku ja pako vaativat paljon suunnittelua ja havaintoja vihollisen käyttäytymisestä. Käyttöliittymä on autenttisen näköinen, mutta samalla erittäin selkeä. Vähiten totuudenmukaista on torpedojen tähtäys, sillä todellisuudessa kulmat ja etäisyydet laskettiin paperilla. Pelissä tietokone hoitaa asian, kunhan kohde on vain riittävän kauan ollut miehistön seurannassa.

Pieniin mutta tärkeisiin yksityiskohtiin on kiinnitetty runsaasti huomiota. Jokaisella sukellusveneellä on oma yksilöllinen maksimisyvytensä, jota ei tiedä kuin kokeilemalla. Vauriot vaikuttavat veneen toimintaan monella tavalla, ja usein syvyyssommin osuma aiheuttaa pitkän taistelun pohjaan vajoamista

vastaan. Pinta-aluksilla on riittävän monipuolinen tekoäly, joka vielä vaihtelee ajanjakson mukaan, esimerkiksi saattoalukset eivät jää vain kaartelevaan pinnan alle kadonneen sukellusveneen päälle, vaan osaavat hämätä esimerkiksi lopettamalla kaikuluotauksen tai häipymällä välillä kauemmaksi. Oman miehistön voi määrätä olemaan hisukseen, mutta silloin ei mitään töitä tehdä. Itse asiassa veden alla oleva sukellusvene vajoaa, ellei siitä jatkuvasti pumpata sisään vuotavaa vettä ulos.

Lentokoneet ovat pinnalla kulkevalle alukselle jatkuva riesa: vaatimattomammat koneet pystyy ampumaan alas, mutta ne voivat silti raportoida aluksen sijainnin lähimmille sotalaivoille ja jäädä roikkumaan tykin kantaman ulkopuolelle. Sodan edessä lentokoneetkin tietysti kehittyvät.

### Merisairaat kasvot

Graafiset efektit ja äänimaailma viimeistelevät uskottavan pelimaailman. Jouduin hieraamaan silmiäni kun ensimmäisen kerran nostin periskoopin ylös: mitäs sekavia vääristymiä nämä ovat? Veden valuttua linssin edestä maailma kirkastui ja pääsin ihmettelemään meren elävyyttä. Siirryin jopa kannelle ihaillakseni, kuinka alus keiui pehmeästi aalloilla ja yö muuttui kauniisti aamun sumuksi, jonka seasta erottui tummia sil-

luetteja.

Aaltojen liike on aivan uskottoman oikeannäköistä. Efektit eivät kuitenkaan ole pelkkää hienostelua, merenkäynti ja sään muutokset vaikuttavat olennaisesti siihen, miten taistellaan.

Vihollisen tonnistoa on valtava määrä kauppalaivoista lentotukialuksiin. Aikaisemmissa laivasimuissa on aina joutunut petyttyään siihen, miten laimealta onnistunut upotus näyttää. Aces of the Deepissä laivat saattavat kääntyä kyljelleen, haljeta kahteen osaan, räjähtää tulimereksi tai lipua uljaasti perä edellä syvyyksiin. Upeaa, että periaatteessa tarkan asiallisessa simulaattorissa on muistettu myös silmänruoka.

Vedenalainen piiloleikki perustuu ääniin ja niiden tunnistamiseen. Siinäkin Aces of the Deep onnistuu. Piilosta leikitään pinnalla haravoivien hävittäjien nopeiden potkureiden ja syvyyssommien pahanenteisten loiskahdusten säestyksellä. Pinnan alla voi torpedon osuman tunnistaa räjähdyksestä tai petyttyä kuullessaan suutarin vain kolahtavan kylkeen. Välissä saattaa kuulua uponneen hyllyn kolina pohjassa tai oman aluksen rungon rutina paineen alla. Kotimatkan ratoksi voi miehistölle soittaa vaikka Tonava Kaunoista ja hauskana pikkujippona kaikki pelin puheet voi muuttaa saksankielisiksi.

Aces of the Deepin huonoin puoli on se, että sukellusvenesota ei ole kaikkein vauhdikkaimpia taistelulajeja: toiminta on usein pitkää väijymistä ja sopivan tilanteen odottelua, joka huipentuu nopeaan iskuun ja jälleen pitkään piilotteluun ja hämäilyyn. Hidastempoisuus ei välttämättä ole kaikkien mieleen, mutta se ei ole pelin, vaan aiheen vika. Olisin mielelläni nähnyt myös mahdollisuuden kaksinpeliin modeemin tai kaapelin välityksellä, sillä siihen Aces sopisi todella hyvin.

Aces of the Deep käsittelee aiheensa niin perinpohjaisesti kuin voi järkevästi olettaa, ilman, että itse peli hukkuu liikaa tilpehööriin. Pikkutarkan ja monipuolisen yksityiskohtien toteutuksen ja uskottavan ajan mukaan kehittyvän tekoälyn takia Aces of the Deep on jännitystä täynnä oleva paketti merisotaa. Tähän mennessä paras toteutus sukellusvenesodasta.

Kaj Laaksonen

### Toteutus

Merimaailma on hyvin uskottavan oloinen. Kaikki toiminnot ovat selkeästi hiirivetoisia. Hyvät äänet eivät ole pelkässä sivuroolissa vaan toiminnallinen osa itse peliä. Pelin ensimmäisessä versiossa oli muutama harmillinen bugi, jotka on korjattu versioon 1.1.

### Kynnys

Mitään käsittämätöntä nippele- ja mittarihässäkää pelissä ei ole, joten touhuun pääsee käsiksi helposti. Manuaalissa kerrottuun historiaan tutustuminen kannattaa.

### Yhteenvedo

Aihe on varmasti monen mielestä tylsä ja hidastempoinen, mutta tarkempi paneutumisen palkitsee kiinnostuneen kärsivällisyyttä vaativalla haasteella, joka on täynnä historiallisia yksityiskohtia.

Sukellusvenesimulaatio



91





## Master of Magic

MicroProse

PC

Minimi: 386SX (suositus 33 MHz tai nopeampi), 4 Mt RAM (EMS)

Äänituki: Adlib, Sound Blaster (Pro), PAS (16), Roland (MT-32, LAPC-1/CM-32L), General Midi, tukee kahta korttia

Ohjauk: H

Kiintolevy: 25 Mt

Testattu: 486/50, SB-16 & GM

# Keskeneräisiä tarinoita

●● Do svidanie David Copperfield! Vapauden patsaan taikoo olemattomiin joka jannu, mutta kun viisi maagia kamppailee kahden maailman hallinnasta saa voittaja olla aikamoinen Master of Magic.



suoraan siihen, millaisia taikoja maaginplanttu kisassa viskoo: siinä missä Elämän mestari kohtaa ja parantaa, Kuolonmagian käyttäjä pyrkii kontrolloimaan Mustia Voimia. MOMissa on helppo nähdä selviä Magic: The Gathering -lainoja, mihin lieenee syynä se, että koko SimTex pelaa sitä innolla.

Vaihtelun varmistamiseksi kunkin lajin loitsut on jaettu harvinaisuuden mukaan yleisistä huippuharvinaisiin, eikä yhdessä pelissä siis voi käyttää kaikkia loitsuja saman lajin sisältä. Loitsuja on kaiken kaikkiaan yli kaksisataa.

Velho voi, magiataisoista tinki-mällä, myös valita erikoisominaisuuksia, esimerkiksi arkkimaagin arvonimen, manakanavojen, viehätysvoiman ja jumalien suosion, kaikki omine etuineen. Näistä varmin tie voittoon on aloitus Myrroin puolelta.

Avainkysymys alussa siis on: onko parempi keskittyä kunnolla yhteen asiaan vai ollako painokkaasti Kaaosmaagi, luonnon- ja kuolonmagiaa unohtamatta?

## Kalliolle, kukkulalle, rakennan minä majani

Siinäpä sitten velho ilmestyy kartalle yhden pienen kylänsä ja parin sotilasyksikön kanssa. Laajentuminen ja taloudellinen kasvu on tietysti homman nimi.

Ensin täytyy saada pikku kylän tuottamaan asukkaita, rahaa, ruokaa, manaa eli taikavoimaa ja tutkimuspisteitä. Hyvällä tuurilla ympäristöstä löytyy jo Civilizationista tuttuja bonusresursseja, kuten ruokaa, kultaa, mithriliä ja muuta, mikä parantaa alkuasetelmia. Kasvuun vaa-ditaan kuitenkin raakaa työtä, ja kylään täytyy pykätä setti erilaisia rakennuksia.

Osa rakennuksista antaa taloudellista hyötyä, osa maksaa itsensä takaisin mana- ja tutkimuspisteinä, osa mahdollistaa uudentyyppiset sotilasyksiköt. Asukkaat ovat joko maanviljeli-

SimTexin Master of Orion teki ensipeliksi aika hatutempun ja astui strategiapelienv ykkössarjaan (useamman päivituksen jälkeen). Nyt SimTex yrittää samaa fantasiastrategiapelillä Master of Magic ja puolivälissä päivitysrumbaa ei voi sanoa kuin että hyvältä näyttää.

MOM lainaa raskaasti piirteitä muista peleistä, mutta tekee sen hyvällä maulla. Helposti tunnistettavia jälkiä löytyy esimerkiksi peleistä Warlords II, Civilization ja tietysti SimTexin oma Master of Orion. Se, että MOM näyttää enemmän kuin vähän Civil/Colonizationilta ei ole suinkaan sattumaa: 'Prose antoi ymmärtää, että yhtäläisyydet käyttöliittymässä olisivat suotavia, ja niinpä SimTex ei viitsinyt keksiä pyörää uudestaan.

Pelaajan lisäksi korkeintaan neljä tietokonemaagia taistelee Arcanuksen ja toisessa ulottuvaisuudessa olevan Myrroin herruudesta. Maali on harvinaisen selvä: vain yksi velho voi olla Magian Mestari. Ykkösmieheksi pääsee joko eliminoimalla vastustajat tai heittämällä ensimmäisenä Spell of Masteryn, joka manaa kaikki muut maagit limboon. Tämän kokoluokan taian loitsiminen kestää kauan, ja jokainen maageista tietää, että prosessi on käynnissä: ystävyys-suhteet unohtuvat ja kaikki käyvät loitsijan kimppuun. No, julistavat sodan ainakin.

## Ilmassa on taikaa

Kun taistelu alkaa, pelaaja voi valita joko valmiin velhon tai rakentaa kustomoidun maagin. Magian lajeja on useita eli Elämä, Kuolema, Luonto, Velhous, Kaaos ja kaikille yhteinen yleistaikuu. Magian laji vaikuttaa



Kaupungin asukkaat. Eri näköiset veijarit kuvaavat maanviljelijöitä, käsityöläisiä ja kapinallisia.

Kaupungin tuotanto: ruokaa, raaka-aineita, kultaa, manaa ja tutkimusta. Viereisessä ruudussa kaupunkiin mahdollisesti vaikuttavat loitsut.

Kaupungin rakennukset, jotka saa myös purettua, jos tuli vaikkapa rakennettua telakka sisämaahan.



Päin vastoin kuin Clvis-sä ja Colossa, pikkumiehiä ei tarvitse asettaa kaupunkia ympäröiviin ruutuihin, vaan niiden mahdolliset bonukset otetaan automaattisesti huomioon.

Kaupunkia puolustavat yksiköt. Yhteen armeijaan mahtuu maksimissaan 9 yksikköä.

Erinomaisen tutun näköinen rakennuslaatikko.

jöitä tai käsityöläisiä, ammatin voi itse valita ja vaihtaa tarpeen mukaan.

Kylässä siis paukkuu vasara ja yksiköt tutkivat ympäristöä. Tuttuun tyyliin maata peittää musta verho, joka paljastaa salansa vasta, kun yksiköt liikkuvat kartalla.

Ympäristöstä löytyy runsas valikoima raunioita ja luolia, jotka saattavat kätkeä loitsuja tai aarteita. Suurinta osaa tietysti asuttaa hirviölauma, joten ihan alussa niitä ei kannata häiritä. Ja osaa ei myöhemminkään.

Maastoon on ripoteltu myös taikanooodeja, joista saa kana-voitua manaa taikurille. Kun noodia vartioivat hirviöt on telottu, taistelu niiden herruudesta on vasta alkanut. Saadaksen noodin manan täytyy maagin loitsia esiin henki, joka sulautuu noodiin ja kanavoi manaa magille. Ongelma on siinä, ettei vihollismaagin tarvitse kuin toistaa temppua ja noodit vaihtaa omistajaa.

Tuurilla läheltä löytyy myös taikatorneja, joiden kautta pääsee siirtymään Myrrioriin, tai neutraaleja, huonosti puolustettuja kyliä, joista saa äkkiä napulaa.

## Maista Janin Hammeria!

Ennemmin tai myöhemmin taistellaan joko kilpailijoiden tai satunnaishirviöiden kanssa. Taistelut käydään omalla isometrisellä areenallaan, jossa pienet animoidut yksiköt ottavat mittaa toisistaan vuoropohjaisesti. Eri-laisia yksiköitä on kiljoona, ja niissä todella on eroa.

Sodankäynti MOMissa tuo mieleen Warlords II:n sikäli, että sankareiden tukemat, mielellään monipuoliset armeijat ovat avain menestykseen. Ja ainoas-

taan sankarit osaavat käyttää taikaesineitä, joilla on muuten varsin mielenkiintoisia nimiä: Shield of Brooke, Jan's Hammer, Kick Axe ja jopa ase nimeltä Idspispopd todistavat, etteivät SimTexin pojat ole vailla huumorintajua.

Taistelujen tulos ei ole mikään itsestään selvyys. Lentävät yksiköt ja pitkän matkan aseet ovat kova sana, samoin taikuus. Jykevinkin overkill-hirviö ei pahemmin hyödytä, jos vastamaagi joututtaa sen maan syvyyskiin. Tai mitäpä voi maan pinnalle tuomittu sankari lentäviä etäisiä vastaan? Taisteluista kannattaa huolehtia itse, tietokoneen käsitys taktiikasta ei ole oikein kelvollinen, ja se jopa usein näyttää heittävän hanskat naulaan edes yrittämättä.

## Suolaa, suolaa, enemmän suolaa

Rahvaan ahertaessa mökkien kimpussa on velhon syytä keskittyä olennaiseen eli taikuteen. Hän tutkii uusia loitsuja,

yksi kerrallaan, loitsii vanhoja (joka saattaa kestää tosi monta vuoroa), kohentaa loitsimistaitoaan, manavarastoaan ja semmoista.

Velho voi heittää hyvinkin erilaisia taikoja eri tilanteissa: taiaat jakautuvat eri ryhmiin käyttötarkoituksen mukaan. Joitain käytetään taistelussa, joitain loitsitaan kaupunkieihin kiusaksi tai hyödyksi, jotkut vaikuttavat kumpaankin pelimaailmaan globaalitasolla.

Kutsutaioilla manataan esiin hirviöitä toisista ulottuvuuksista. Koska manatut hirviöt pysyvät kentällä vain niin kauan kuin mana rittää niiden ylläpitoon, ei niitä kannata pihtailla, vaan ne pitää pistää töihin. Hirviökirjo ylettyy kevyestä miekanruoasta aina kammottaviin megahirviöihin.

Yksikkötaioilla pumpataan yksiköille erikoiskykyjä. Magia-dopingilla yksiköt voivat kävellä vetten päällä, saada rautaisen ihon, muuttaa muotoaan ja lentää ja tehdä muutakin poikkeavaa. Pikkuekkoisuutena taiste-

lun ulkopuolella heitetyt yksikkötaiat vaikuttavat pysyvästi, joskin niiden ylläpito kuluttaa tietysti manaa. Taistelussa heitetyt yksikkötaiat sen sijaan ovat kertakäyttökamaa, ja yksikkö normalisoituu taiston jälkeen.

Globaalitaiaat vaikuttavat kummankin maailman alueella. Esimerkiksi ikävä Tuulenherruus aiheuttaa sen, että kaikkien muiden laivat paitsi taikojan itsensä liikkuvat puolella nopeudella, ja Luonnon kosto aiheuttaa maanjäristyksiä sille, joka erehtyy käyttämään Kaaos- tai Kuolemanmagiaa taistelujen ulkopuolella. Globaalitaikoja voi yrittää manata pois, mutta näyttäisi olevan niin, että mitä ikävämpi taika, sen varmemmin se myös pysyy.

Kaupunkitaioilla manataan joko bonuksia omaan kaupunkiin tai kirouksia muiden kaupunkieihin. Ilkeä maagi voi esimerkiksi saastuttaa viholliskaupungin ympäristöä, manata tulivuoria, maanjäristyksiä ja muuta tylsää arkea pirstävää. Omiin kaupunkieihin tietysti manataan siunauksia.

Ja tietysti vihollisen yksikkö-parkoja kurmotetaan taistelutai-oilla: tulipalloilla, salamilla ja eksoottisemmilla suoravahinko-manauksilla.

Erikoisloitsuisuista kannattaa mainita Spell of Masteryn lisäksi Spell of Return. Kun maagin torni valloitetaan, häntä ei suinkaan listitä, vaan karkotetaan tilapäisesti limboon. Jahka hän saa manattua Paluuloitsun, taas mennään.

## Oletko mun kaveri?

Diplomatia oli Master of Orionissa se innovatiivisin puoli, ja Orioniin verrattuna sen merkitys MOMissa on pettymys. Siinä

Täältä hoidetaan diplomaattisuhteet muihin velhoihin, tarkastetaan mitä globaalitaikoja on voimassa, mitä itse tekee ja sopiva taika jopa näyttää, minkä loitsujen kanssa viholliset puuhastelevat.





missä MOOssa diplomatiaa ei ollut varaa hyljeksiä, MOMissa se soittaa toista viulua. MOMisahan vain yksi velho voi lopussa voittaa, joten esimerkiksi liitosuhteilla ei ole niin suurta merkitystä. Diplomatian suurin merkitys on rauhansopimukset, joilla saa ostettua hengähdystaukoja, kun joku maagi yltyy pistämään hösseliksi.

Heikoimpana puolena MOMissa on kaupankäynnin puuttuminen lähes kokonaan. Kaupungit voi pistää tuottamaan kauppatavaroita, mutta niitä ei tarvitse kuljettaa minnekään, vaan rahaa jytisee automaattisesti.

### Kuvaa ja ääntä

Master of Magic näyttää lähinnä käytännölliseltä, eniten yritystä on taisteluissa heitettyjen taikojen näppärissä graafisissa efekteissä. Äänipuoli on myös ihan toimiva, tosin runsaampaa efektimäärää olisi saanut käyttää. Käyttöliittymä on erittäin selkeä, ja apua saa, kun painaa hiiren oikeaa nappulaa. Manuaali on kuitenkin syytä lukea.

Ikävänä yllätyksenä MOM ei tue useita pelaajia missään

muodossa. Se on todella, todella sääli, sillä peli tihkuu valtavasti potentiaalia Mano-a-mano-peleihin.

### Vaikea synnytyks

MOM on teoriassa hyvä peli, mutta käytännössä hyvä esimerkki siitä, miten pelejä ei saisi julkaista. Vastoin SimTexin ja MicroProsen tahtoa Spectrum Holobyte pakotti MOMin maailmaan liian aikaisin, ja v.1.0. oli melkein pelikelvoton. Pikapäivitys versioksi 1.01 korjasi jotain, mutta vasta 1.1. on teoriassa pelattava.

Mutta ei siinäkään ole kehu-

### Mistä 1.2?

1.2-päivitys löytyy tietysti Pelit BBS:stä, hyvin todennäköisesti muistakin purkeista ja Internetin pää-pelipaikoista. Modeemitto- mat voivat kysyä sitä joko maa- hantuoilta tai lähettää 'Proselletakuukortin, valmiiksi formatoidun levykkeen ja itselle osoitetun kirjekuoren postimerkkeineen (mitä vähemmän 'Prose joutuu näkemään vaivaa, sen varmemmin luulisi paluupostiakin tulevan).

mista. Peli kaatuilee turhan usein, neutraalit hirviöt eivät enää liikukaan, mutta pahinta on se, että MOMin tekoälyssä on vakavia puutteita. Pois kyyneleet, sillä tätä lukiesasi SimTex on saanut jo valmiiksi version 1.2. (toivottavasti), joka etukäteen tunnetaan AI-päivityksenä. Paitsi että se tasapainottaa peliä muutenkin, se myös tekee tietokoneesta aivan toisen luokan vastustajan, vannoo muun muassa pelin suunnitteluun osallistunut Computer Gaming Worldin Alan Emrich.

1.1-versiotakin kuitenkin pelaa (vaikeimmalla tasolla) enemmän kuin mielikseen, eikä voitto ole kirkossa kuulutettu. Jos unohtaa bugit ja heikon tekoälyn, MOM on erinomainen fantasiastrategiapeli, täynnä uudeleen pelattavuutta, näppäriä yksityiskohtia ja kaikkea muuta. Ei ehkä Orionin luokkaa, but again, what is?

Seuraavassa lehdesä siis päivitys Master of Magicin arvostaan, sitä odottaessasi pelaa, kärsi ja päivitä.

Nnirvi

**DEMO**  
**PELIT**  
*purkissa*  
90-1205757

### Toteutus

Silmää miellyttävä. Sujuva käyttöliittymä.

### Kynnys

Pelimekaniikan oppii helposti.

### Yhteenveto

Bugeja ja heikkoa tekoälyä lukuunottamatta selvää klassikkoainesta. Ja seuraava versio lupaa korjata nuokin viat.

Strategiapeli



# SOUND FX

## General Midi äänikortit !!

Astu uuteen äänimaailmaan !!! Ei onää pelkkää FM-synteesiä, vaan oikeista soittimista digitoidut äänet ! GM, Roland GS ja MT-32 yhteensopivuus, 16 MIDI-kanavaa, 20-ääninen polyfonia, 317 instrumenttia 16-bittisenä 44.1kHz stereona, MPU-401 UART yhteensopiva, yhtäaikainen MIDI In/Out, taajuusvaste 10Hz-20kHz. Voit liittää myös ulkoisia MIDI-laitteita kortteihin. Mukana Recording Session ohjelmisto Windowsiin, sekä tarpeelliset laiteajurit.

Sound FX 16 + Wave FX (vastaa Sound FX 3000 äänikorttia)	1795,-
Sound FX 1000 (olemassa olevan äänikortin rinnalle)	950,-
Wave FX (Sound Blaster 16-sarjan Wave Blaster liitännään)	895,-

MAAHANTUOJA: TERTON OY, Lökkisepäntie 13, 00620 Helsinki Puh. 90-7572828 Fax 90-7573115



## Ruff 'n' Tumble

Renegade

Kaikki Amigat

Minimi: 1 Mt

Ohjaus: J

Muuta: 2 levykettä,  
huomioi lisälevyaseman

Testattu: A500

# Kuulat hukassa



**B**rittilehdet kehua retostavat suureen ääneen melkeinpä kaikkia Amiga-pelejä, mutta Suomeen tup-sahdettuaan ne paljastuvat usein keskinkertaisiksi huonosti testatuiksi viimeistelemättömiksi vätytelyiksi. Ruff 'n' Tumble on Renegaden kehuttu ja kohuttu tasohyppelyräiskintä-spektaakkeli, vaan mitenkä on?

Ruff Rodgers oli vielä eilen kuin kuka tahansa tavallinen koulupoika. Eräänä synkkänä yönä hän näki suosikkipuistosaan oudosti hehkuvan metsikön. Mystisen hoidteen syy oli valokeila, joka heijastui maassa olevasta reiästä. Marmorikuulat mukanaan Ruff lähti tutkimaan ilmiötä tarkemmin. Reian vieressä oli kyltti, jossa luki: "Want To Play?", ja siinä oleva nuoli osoitti syvälle maan uumeniin.

Ruff kaivoi kuulapussistaan ison punaisen marmorikuulan ja heitti sen hehkuvaan koloon. Jostain syvältä kului jyrrinää ja korinaa ja – kuinka ollakaan – maa Ruffin ympärillä alkoi täristä. Maanjäristyksen jälkeen Ruff putosi kohti kirkkautta ja tömähti ihmeelliseen puilla sisustettuun luolaan. Siinä hötäkässä marmorikuulat olivat tietysti kadonneet.

Luolan lattialta löytyi sopivasti jämerä pyssy, jonka Ruff kouraisi mukaansa. Pyssyyn oli kiinnitetty lappu, jossa luki: "Olen Kerrassaan Erittäin Paha Tohtori Kohtalo ja olen ilkeämielisesti ottanut haltuuni kallisarvoiset marmorikuulat, koska tarvitsen niitä keksimäni Pahuuskoneen polttoaineeksi!"

Tohtori oli kuitenkin sen verran leikkimielinen, että antoi Ruffille mahdollisuuden pelastaa nahkansa, kuulansa, prinsessan ja puoli valtakuntaa. Ainoastaan Tinapääarmeija olisi Ruffin etenemisen esteenä. Kuuliensa katoamisesta sydämistyneenä Ruff otti haasteen vastaan.

## Kliseet kimpassa

Ruff 'n' Tumble on neljään maailmaan ja 16 tasoon jaettu tasohyppelypyssyttely. Kaikki kliiseet ovat mukana: liikkuvat tasot, tikapuut, tarkat hyppy, loppuhirviöt jne. Päästääkseen eteenpäin Ruffin täytyy kerätä joukko erivärisiä kuulia. Muutakin tarvitaan: sadalla kultarahalla saa uuden elämän, samoin Ruffin päällä. Sydämillä saa elinvoimaa, avaimilla avataan ovia, kytkimillä saa aikaan jotain yllättävää. Salaisia hyvin kätkettyjä soppeja on yllin kyllin.

Peribrittäläiseen tapaan tinapäitä ilmestyy tyhjistä lisää, kun yhden saa eliminoidua. Reinkarnaatiopisteet ovat kuitenkin näköksällä ja niiden uudesti synnyttävän voiman ehtyessä niistä sammuu valo! Outoa, mutta huomaavaista.

Pelkkään peruspysyyn ei tarvitse tyytyä: tarjolla on viisi toi-

nen toistaan järeämpää tykkiä. Näistä liekinheitin on erityisen tyydyttävä tinapäängrillaaja. Valitettavasti kutakin erikoisasetta saa käyttää vain rajoitetun ajan kerrallaan, vaikkakin siellä täällä lojuvilla P-kirjaimilla nautintoa voi pitkittää.

## Miksi pitäisi keksiä uutta?

Kuvallisesti Ruff 'n' Tumble on selkeä, siisti, muttei ylimaallisen komea. Musiikki on tunkkaista, joskin peliin sopivaa. Ruffin ohjaaminen on helppoa ja sujuvaa. Yläviistoon ampuminen on aluksi vaikeaa: Ruffin täytyy olla visusti paikallaan, jotta pyssyyn saa suunnattua ylös, muutoin Ruff ponkaisee hyppyyn. Toisen ilotikkunapin huomioiminen ja sillä hyppiminen olisi ratkaissut ongelman.

Vaikka Ruff 'n' Tumble ei tarjoa mitään uutta, se silti houkuttelee mukaansa. Osaset ja yksi-

tyiskohdat on nivottu hyvin yhteen, pelattavuus on sutjakkaa ja vaikeustaso juuri sopiva. Jatkokyhtymiä ei ole, mutta lisäelämiä kertyy nopeasti. Jokaisella yrityksellä pääsee juuri sopivasti eteenpäin, mikä takaa addiktin.

Kunkin maailman jälkeen Ruff 'n' Tumble jakaa salasanan, mutta sillä pääsee ainoastaan harjoittelemaan seuraavan maailman kenttiä. Niinpä edetäkseen oikeasti joutuu pelin aloittamaan aina alusta. Ärsyttävää, joskin pelin haasteellisuutta lisäävää. Nykyaikaista olisi pelilanteen tallentaminen joko jokaisen kentän jälkeen tai tasaisin väliajoin sijoitetuissa tallennuspisteissä.

Hyvät Amiga-pelit ovat yhä harvinaisempaa herkkua pelifirmojen keskittyessä konsoleihin ja PC:hen. Ruff 'n' Tumble on paras Amiga-toimintapeli pitkään aikaan. Uudet ideat ovat tervetulleita, mutta vanhoillakin pärjää yllättävän pitkälle. Taito paketoita testatut ja tutut elementit yhteen sujuvaksi kokonaisuudeksi on sekin saavutus. Siinä Renegade on onnistunut.

JTurunen



## Toteutus

Sujuva, selkeä, perusasiat kohdallaan.

## Kynns

Ei vaadi ohjevihkosen tähyilyä. Vaikeustaso kohdallaan. Sujuvampi, modernimpi tallennus/salanasasysteemi olisi ollut toivottava.

## Yhteenveto

Pitkästä aikaa hyvä Amiga-peli. Kiitos Renegade.

Tasohyppelyammunta



# 92

# 27



## Zeppelin: Giants of the Sky

Ikarion/MicroProse

PC, Amiga

Minimi: 286, VGA, hiiri

Äänituki: AdLib, Sound Blaster  
Kiintolevy: 7 Mt

Testattu: 386/40, VGA, SB

# Operaatio Hindenburg



**M**icroProse on niittänyt mainetta erilaisilla onnistuneilla simulaatioiltaan, joista muun muassa Railroad Tycoon on loistava esimerkki. Prosen uusien tuotosten Zeppelin liikkuu pitkälti samoilla linjoilla, eli käsittelyyn on nyt otettu ennen lentokoneiden valtakautta ilmoja hallinneet ilmalaiivat.

Zeppelin ei itse asiassa ole Sid Meierin eikä kenenkään muunkaan kuuluisan microproselaisen tuotos, vaan sen suunnittelusta ja toteutuksesta vastaa saksalainen Ikarion. Pelissä on tarkoituksena perustaa ilmayhtiö, joka kerää rahaa ja mainetta.

## Tie auki taivasta myöten

Zep-Peli alkaa vuodesta 1901 ja päättyy vuoteen 1940, jolloin Frankfurtsissa sijainneet suuret ilmalaiivahangaarit tuhottiin. Tuona aikana pitää kerätä kokoon mahdollisimman paljon rahaa, ja saada vielä vikiteltyä rikasta (?) ja kaunista (?) neiti Roseanne Brixtonia, mieluiten aina hääkelloihin asti.

Pelin alkaessa on käytettävissä kaksi miljoonaa punttaa sekä yksi Z-1-mallinen ilmalaiiva (maksiminopeus 20 km/h, viisi



matkustajapaikkaa), jolla olisi tarkoitus risteillä ympäri Eurooppaa ja kerätä rahaa matkustajilta. Rapakonkin taakse voi lähteä, mutta ensimmäisillä malleilla matkalla on paha taipumus kokea ilmalaiiva Hindenburgin kohtalo. Niinpä alussa ei juuri kannata Moskovaa tai Bagdadia kauemmas lähteä.

## Yksi risti kaksi, ilmalaiivat miljoonaksi

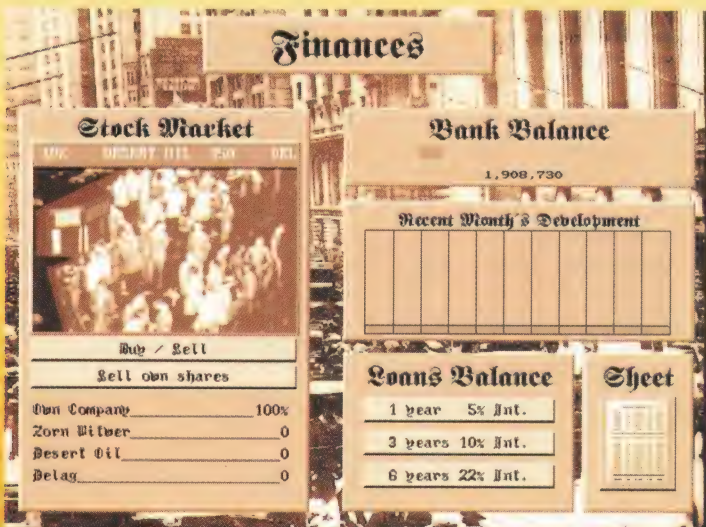
Koska ensimmäiseen zeppelinii-  
niin ei mahdu kuin vaivaiset vii-

si matkustajaa, on selvää ettei sillä tienata omaisuuksia. Matkustajilta kynittävää hintaa voi säätää joka lennolla erikseen, järkevä summa vaihtelee alussa 500 ja 700 punnan välillä matkasta riippuen. Tuloja ei siis vuoroa kohden tule kuin pari tonnia, joilla ei yleensä saa peittoon edes miehistön palkkakuluja.

Muita tapoja tehdä rahaa ovat osakekeinottelu kolmen kilpailevan yhtiön osakkeilla, omien osakkeiden myynti, tai ilmalai-

vien rakennuttaminen halukaille ostajille, joita ilmaantuu silloin tällöin. Nämä keinot ovatkin käytännössä ne, jotka pitävät yhtiön pystyssä. Ensimmäisen mallin rupaisuudesta johtuen on aluksi panostettava uusien mallien kehittelyyn, joka on ruten kallista ja yleensä kestää kauan.

Hyvillä liikemiestaidoilla yhtiö pysyy pystyssä ilman lainara-  
haakin, mutta itse pelaaminen on varsin puuduttavaa: Juuri muuta tekemistä ei ensimmäisen vuoden tai kahden aikana ole kuin siirrellä ainokaista ilmalaiivaansa paikasta toiseen. Roseannen kanssa voi käydä juttusille, jos osuu hänen kanssaan samaan kaupunkiin. Toisinaan kaupungit tarjoavat myös mahdollisuuden rahtikuljetuksiin, joista tienaa selvästi enemmän kuin tavallisista matkustajalennoilta, kunhan pitää huolen siitä, että rahti on perillä ennen määräpäivää.



Kasinotaloutta jo silloin.





## Zzzzz...eppelin

Ilmalaivojen siirtelyn lisäksi ei pelissä käytännön toimintaa juuri ole. Ainoa jonkinlaisen välipelin tapainen on silloin tällöin pidettävä ilmalaivakilpailu, jossa voi yrittää uusia nopeus- tai korkeusennätyksiä, ja parhaassa tapauksessa pelaaja palkitaan keisarilta saatavilla mitaleilla. Muuten aika kuluu siirtelyn ohella aluksen tankkaamiseen ja korjailuun, uusien mallien kehittelyn ja uusien zeppelinien rakentamisen valvomiseen, sekä porssikurssien vaihtamiseen.

Monotonista ilmalaivan siirtelyä voi vähentää luomalla säännöllisen lentoreitin, jota pitkin liikenne kulkee automaattisesti, mutta kokemukseni näistä eivät olleet kovin lupaavia, ainakaan tienaamismielessä. Muutenkaan suurista tuloista lentoliikenteen avulla ei kannata haaveilla pitkään aikoihin, sillä vasta nopeuden ja paikkamäärän kasvaessa alkaa edes osa kuluista mennä peittoon. Suunnittelu ja rakentaminen aiheuttavat turhankin suuria menoeriä, ja yleensä yhtiö tuottaa vähintään 50 000 puntaa persnettoa vuoroa kohden.

Edellämäinitut ongelmat vieläpä esiintyvät nimenomaan helpommassa pelissä – alussa on nimittäin mahdollisuus valita joko "normaali" tai helpotettu versio.

## Vasemmalla kädellä toteutettua

Vaikka Zeppelinin perusidea on erittäin kiinnostava, on se onnistuttu tuhoamaan suureksi osaksi kehnolla toteutuksella. Mustavalkoinen grafiikka ajaa asiansa, mutta samaa ei voi sanoa äänistä, joihin lukeutuu lähinnä karmiva musiikinrenkutus. Myöskään bugikorjaukseen ei ole viitsitty liiaksi aikaa käyt-

tää, sillä pelistä löytyy pari todella räikeää vikaa: Ainakaan ensimmäisen mallin kohdalla lipputuloja ei aina muisteta merkitä kustannusraporttiin, mikä pienentää tuloja parilla tonnilla.

Positiivisena puolena uusien mallien suunnitteluun ei ole pakko palkata yhtään tiedemiestä, sillä suunnittelu etenee mukavaan tahtiin itseksensäkin. Ilmeisesti tekoälysovellutukset jylläsivät jo vuosisadan alussa.

Muutenkin pelattavuus on jätetty pahasti puolitiehen, lähinnä siksi, että pelissä ei yksinker-



taisesti ole tarpeeksi sisältöä, vaan se hyttyy heti yksitotiseksi junnaamiseksi. Pääsy tähän on se, että vuorot ovat aivan liian lyhyitä eli viikon mittaisia: jos jokaiseen vuoteen mahtuu 52 vuoroa, joutuu pelaaja Elon laskeopin mukaan jauhamaan kaikkiaan 2080 vuoroa ennen kuin vuosi 1940 on lopussa. Melkoinen ilmailuhullu täytyy sen olla, joka viitsii pelin useampaan kertaan loppuun asti tahkota. Kuukauden mittaisilla vuoroilla kehitys olisi sen verran nopeampaa, ettei peliin pitästyisi niin pahasti.

Lyhyesti voisi sanoa Zeppelinissä olleen aineksia vaikka mil-laiseen hittipeliin, mutta yhdellä kädellä ja yhdellä aivopuoliskolla tehty toteutus romuttivat ne. Aivan täysi susi Zeppelin ei ole, mutta juuri muille kuin alan harastajille ja keskivertoa enemmän pitkäjänteisille pelaajille tätä ei voi suositella.

Mikko Alapuro



Zep – edelleen ilman mainosta.



## Toteutus

Mielenkiintoinen idea, joka on kuitenkin toteutettu pahasti hutiloiden. Puunmaku tulee suuhun aivan liian varhain.

## Kynnys

Helpommassakin pelissä punnertamista on turhan paljon.

## Yhteenvedo

Sisältää kokonaisuutena aivan liikaa ilmaa, jotta siihen jaksaisi kunnolla perehtyä. Aivan näin aiheeseen sopiva toteutus ei sentään olisi ollut toivottavaa.

Ilmalaivayrityssimulaatio

75



## Under A Killing Moon

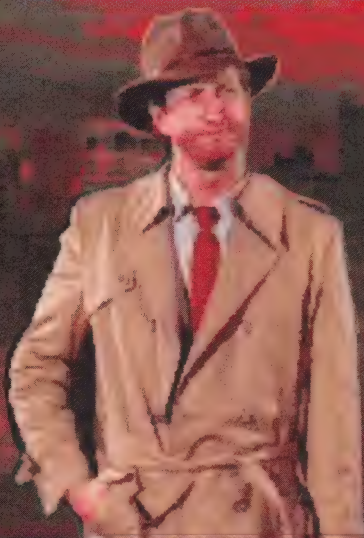
Access/U.S. Gold

PC CD-ROM

Minimi: 386/25, 4 Mt RAM, Vesa SVGA, 8-bittinen äänikortti, CD-ROM 150 kt/s, hiiri  
Suositus: 486DX2/66, 16 Mt RAM, Vesa Local Bus-näytön-ohjain, CD-ROM 300 kt/s, SVGA, 16-bittinen äänikortti, hiiri

Ääni: Sound Blaster (Pro, 16, AWE32), MS Sound System, Ensoniq Soundscape, PAS (16), AdLib (Gold), ESS Audiodrive, GUS (MAX), Roland RAP-10, MT-32, LAPC-1, SCC-1, Sound Galaxy Nova 16, Turtle Beach Maui, General Midi  
Kiintolevy: 8 Mt

Testattu: 486DX2/66, Stealth 24 VLB, 8 Mt, SB, LAPC-1, CD-ROM 450 kt/s



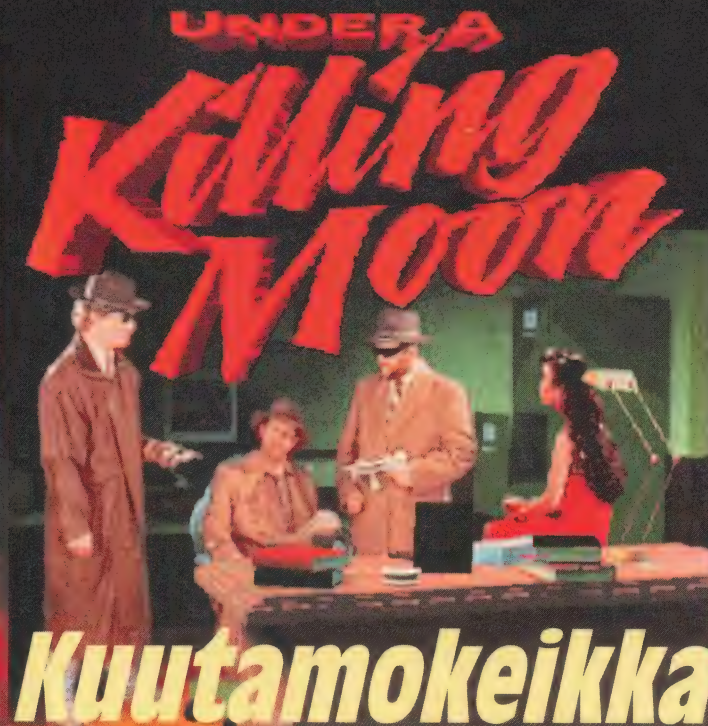
**U**nder A Killing Moon. kas siinä peli, anteeksi "interaktiivinen elokuva", jota on odotettu ja kauan.

Nyt se sitten vihdoinkin tuli ja hämmästyttävästi se jopa osittain täyttää lupauksensa. Paitsi ettei se mikään interaktiivinen elokuva ole, onpahan vain pirun näyttävästi tehty seikkailupeli.

Tärkein syy odotukseen lie-nee se, että rompunomistajat pääsevät masentamaan niitä, joilla kiekonpyöräintä ei ole. Siihen Under A Killing Moon sopii erinomaisesti, ja kaupan päälle se ei ole edes hassumpi peli.

### Viskiä, yksityisetsivä Murphy

Tex Murphy on yksityisetsivä 2000-luvun puolivälin San Franciscossa, kaupungissa, jota vaivaavat kolmannen maail-



## Kuutamokeikka

mansodan jälkeiset ongelmat. Ihmiskunta on jakautunut kahtia normaaleihin ja mutantteihin, jotka eivät pahemmin voi sietää toisiaan.

Niin normaali kuin onkin, Tex pitää toimistoaan mutanttien kaupunginosassa, hän kun ei halua muuttaa pois vanhasta asunnostaan pelkkien roturisti-riitojen takia. Bourbon (se on viinaa) virtaa, ja päivät kuluvat turhuuteen Texin laahustaessa syrjäkatuja, kunnes vanhan ystävän vierailu saa häneen moraalista ryhtiä ja hän ryhtyy hankkimaan töitä. Parin pikkujutun jälkeen Tex sotkeutuu rotupuhautta ajavan liikkeen suunnitelmiin ja löytää pian itsensä vaarallisen pelin keskipisteestä. Avaruusasemalleen linnoittautuneilla rotupuristeilla on ilkeitä

suunnitelmia maapallon "epäpuhtaana" väestön varalle, ja vain Tex voi pelastaa miljardit ihmiset varmalta tuholta.

### Kaikki tiet vievät Roomaan

Normaaleista seikkailupeleistä poiketen Texin liikkumiset ja tekemiset on kuvattu sankarin omien silmien kautta. Niin kutsutussa kävelymoodissa pelaaja voi liikkua vapaasti kolmiulotteisessa maailmassa katsellen ympärilleen sekä kiikuillen ylös ja alas mielensä mukaan. Tex voi jopa laskeutua kyykkyyn tai nousta tarpeen tullen varpailleen. Liikkuminen sujuu hiirellä ja hyvin.

Kun ruudussa halutaan tehdä jotain, kuten leikkiä esineillä tai keskustella, siirrytään välilyön-

nin painalluksella interaktiiviseen moodiin. Esineitä poimitaan ja käytetään tuttuun seikkailupeliyyliin, eli hiiren oikealla napilla valitaan toiminto, joka aktivoidaan vasemmalla napilla. Toimintaa piristetään runsailla välianimaatioilla.

Keskustelu CD-peleissä on tähän asti ollut lähinnä tylsien monologiensa katselua. Killing Moonissa pelaaja ei valitse suoraan vuorosanojaan, vaan tyyliin, jolla Tex esiintyy. Teoriassa sillä pitäisi olla vaikutusta, mutta käytännössä saa esiintyä miten haluaa, kunnes yhtäkkiä vain yksi tyyli on se oikea. Texin lauottua väärän vaihtoehdon hän yleensä potkaisee tyhjää ja on latauksen aika. Tämä saa toistuessaan aikaan lieviä kuolo-lataus-oireita, mutta onneksi kerrasta poikki -keskusteluja ei ole mukana kuin muutama.

Killing Moonin ongelmat sijoittuvat kevyeen keskiluokkaan, ja pahimmat jumiinajamiset aiheutuvat joidenkin ovelasti kätkeytyneiden esineiden etsimisestä. Muutaman kerran olin polttava päreeni etsiessäni sitä puuttuvaa avainta, joka sitten löytyi listan päältä seinän vierestä. Peli sopii kuitenkin myös helposti hermostuville, sillä sen sisäänrakennettu apusysteemi antaa tarvittaessa vinkkejä. Moisen haasteattapajan saa onneksi myös pois päältä. Ilman apua-kin peli soljuu eteenpäin ehkä liiankin helposti.

Parissa kohtaa tutkimuksiaan Tex joutuu kasaamaan revityn paperiviestin uudelleen palapelimäisessä alipelissä. Nämä palapelit ovat juuri sopivia välipaloja muun seikkailun lomassa ja piristävät muuten melko tavallista seikkailupeliä. Luojan kiitos, Access on unohtanut helmasyntinsä eli hermoratoja tuhoavat toimintaosuudet.

### Valot, kamera, käy!

Monitorin näkymiä ei Killing Moonin tarvitse häpeillä, sillä koko peli on toteutettu kauniisti SVGA-grafiikalla aina 3D-osioita myöten. Jos näkymät vielä muodostetaan tosijassaa, kuten tuntuisi, ei voi kun hattua nostaa. Videopätkätkin ovat siististi digitoituja ja häiriöttömiä.

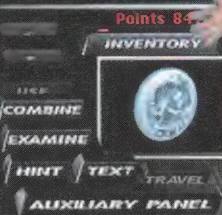
Tarkkuusgrafiikan pyörittely vaatii kuitenkin voimaa ja meno nappii paikoitellen täydellä yksityiskohtatasolla vielä nopeassa 486:ssakin. Nopeutta saa kui-







Newspaper  
Credit card  
Fish food  
Bandana  
List of bidders  
Note scraps  
Watch with hidden chip  
Reassembled note  
Susan B. Anthony dollar



Hei! Sehän on Lois Lane. Anteeksi, saisiniko nimikirjoituksenne.

tenkin halutessaan lisää pienentämällä kuvan kokoa ja tarkkuutta. Kolmiulotteisen maailman läpi kulkemista voi myös välttää käyttämällä karttaa, jolla voi varpata suoraan haluamaansa paikkaan, sikäli mikäli sen olemassaolon on saanut selville. Kaikkea kuvapyörittelyä ei näinkään saa kierretyksi, mutta ainakin meno helpottuu hieman.

Koska Under a Killing Moon on interaktiivinen elokuva, on peliin haalittu aitoja Hollywood-tähtiä myyntiä lisäämään. Mukana ovat muun muassa Margot "Lois Lane" Kidder, Russel "Viimeinen mohikaani" Means ja Young Guns -elokuvasta tuttu Brian Keith sekä James Earl Jonesin ääni. Ammattitaitoa pitäisi siis löytyä, mutta paikoitellen näyttelytyö on suorastaan sääliä. Esimerkiksi mies, jonka rintaan on upotettu tikari kahvaa myöten, juttelee sankarin kanssa mukavia aivan kuin mitään ei olisi tapahtunut.

Pelin naiset jakautuvat tasan neljään kastiin: idiootteihin, pahansuisiin ämmiin, tuhmiin täteihin ja kolmen edellisen yhdistelmiin. Tällainen lajittelu tuntuu oudolta ja pistää miettimään Accessin poikien suhteita vastakkaiseen sukupuoleen.

## Play it again Sam

Harvoin olen nähnyt peliä, joka tukisi sellaista määrää äänikortteja kuin Killing Moon. Musiikin ja efektiit saa kuulumaan eri korteilta, ja mukana on sekä digitoitua musiikkia että Midi-musiikkia. Digitoidut biisit ovat kaikki mukavaa kuunneltavaa, erityisesti päivien alussa kaikuva saksofoni kuulostaa mauk-

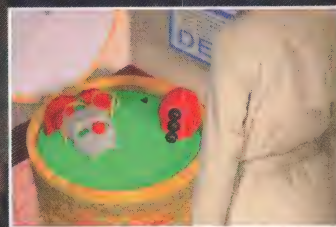
kaalta. Pääosin Midin kautta kaikuva taustamusiikki tavoittelee etsiväelokuvien tunnelmia, muttei juuri onnistu. Musiikki rimputtelee hiljakseen taustalla ja jää pienelle huomiolle niin hyvässä kuin pahassa mielessä.

Tehosteita ei pelissä liikoja viljellä, ja ne jäävät lähinnä taustaan, kuten liikenteen kohinan tai veden lorinan, väraan. Ollakseen totaalinen audiovisuaalinen kokemus Killing Moon tarvitsisi huomattavasti enemmän tehosteita, nyt pelimaailma on aivan liian hiljainen. Tätä paikkaa sentään hyvin näytelty puhe, joka on rutkasti muuta näyttelytyötä tasokkaampaa ja jota kuuntelee ilokseen jopa perus-Blasterin kautta. Turinoinnin saa myös näkymään tekstinä ruudulle, joten englanninkielistä puhetta huomoin ymmärtävätkin pysyvät juones-mukana.

Paketista paljastuvat neljä CD:tä saavat pelaajaan liikettä muutenkin kuin pelikällä pelitarjonnalla. Pitämällä peli nimittäin heittäytyy pyytelemään si- suksiinsa levyjä yhä tihenevällä tahdilla, ja etenkin seikkailun



Pakokapseliin ja karkuun.



Seikkailu on ohi ja bailaus voi alkaa.

keskivaiheilla meno on kuin monilevykkeisellä pelillä kiintolevytö- mässä Amigassa, eli levyt lentävät ja pelikynnänpää uhkaa. Loppua kohden meno jälleen rauhoittuu ja levynvaihto- käsikin saa kaivatua lepoa. CD-boxin omistajat voivat mää- rätä joka levyille omat aseman- sa, joten he välttyvät nivelkivuil- ta. Levyrumbaa lukuun ottamat- ta peli pyörii kiitettävästi hopea- kiekolta.

## Oikeilla jäljillä

Nykyisessä bugisessa pelitar- jonnassa Under a Killing Moon on mukava poikkeus. Läpipe- luun aikana sain pelin kaatu- maan vain kaksi kertaa, jotka nekin luultavasti johtuivat omas- ta koneestani. Pelit-BBS:ssä on päivitys sekä GUS-miehille että Cyrixin prosessorin sisältäville koneille.

Under a Killing Moonin iloi- simpia yllätyksiä on se, että sii- nä saa jopa pelata. Peli taker- tuu vielä liikaa traditionaaliseen seikkailupelikaavaan, joten mai- nostettu ensimmäinen todelli- nen interaktiivinen elokuva se ei

ole, mutta on se sentään jo miellyttävän lähellä tuota maa- gista haamurajaa. Pelkkä käve- lyn siirtäminen kolmiulotteiseen maailmaan ja runsaan videoku- van käyttö ei vielä pelistä eloku- vaa tee.

Kokonaisuutena Under a Kil- ling Moon on viihdyttävä seik- kailupeli, joka on saanut erikoiskohtelun multi- median jumalattarelta.

Tapio Salminen

## Toteutus

Paikoitellen henkeäsalpaavan kauniista taidetta keskinkertai- sella äänitaustalla. Muutamis- sa kohdin näyttöleminen taso jättää toivomisen varaa. Käve- lyosuuksien tarkkuusgrafiik- kainen 3D-maailma on häkel- lyttävän tyylikäs, mutta vaatii raakaa konetehoa pyöriäk- seen.

## Kynnys

Kohtuullinen kielitaito ja no- pea kone.

## Yhteenveto

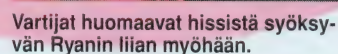
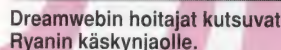
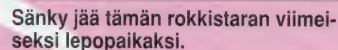
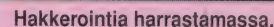
Tähän mennessä paras yritel- mää interaktiiviseksi elokuvak- si, vaikka itse peli onkin multi- mediahileellä koristeltu perin- teinen seikkailupeli. Hauska katsella ja kuunnella ja useim- mista CD-peleistä poiketen jopa pelata.

Seikkailupeli



Hotellin sviitin olohuo- ne häikii loistollaan.





## 32

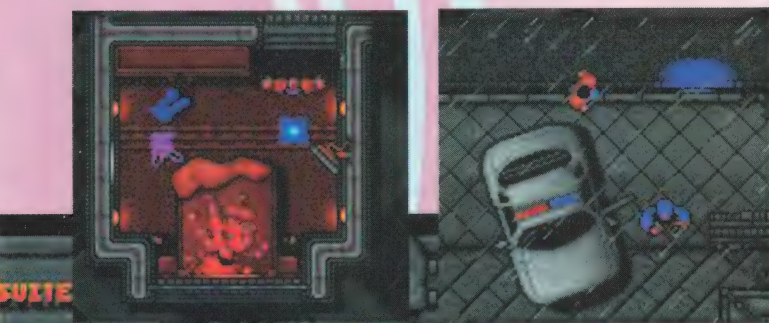




Metroveturi räjäyttää lian pois.



Yksi seitsemästä on päässyt Ryanin ulottumattomiin.



Travel screen.

Show me mercy! Show me the heavens! I want to die now.



Turhalla pyssyheiluttelulla väärässä seurassa on vakavia seurauksia.

## Surffailuat kyberavaruudessa

Ilman tietoa Ryan juuttuu pian oman asuntonsa hämää. Informaatiota onkin tarjolla huoneen nurkasta löytyvästä nettiyhteydestä. Aidoilla näppäinkomennoilla toimiva pääte antaa Ryanille mahdollisuuden tiirailla uusimpia uutisia, tilitietoja ja sähköpostiaan. Koneella voi myös lukea moduuleja, joihin varastoidusta tiedosta sankari saa usein korvaamatonta apua. Joihinkin toimintoihin on kuitenkin salasanasuojaus, jonka Ryan joutuu ensin ylittämään. Onpa mukana pieni vaatimaton hakkerointikohtauskin.

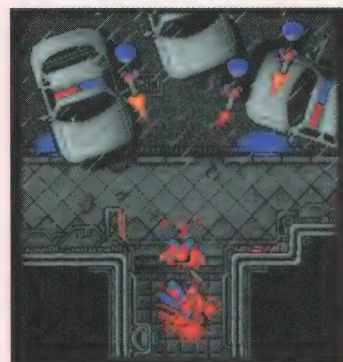
Netti tuo Dreamwebiin lisää väriä, vaikkei kovin monipuolinen olekaan. Käskyjen antaminen näppikseltä luo mukavaa vaihtelua ja toden tuntua, sillä eihän hiirikäyttöinen purkki ole purkki ollenkaan.

## Lyhyestä virsi kaunis

Jos Dreamwebissa jotain vikaa on, se on pelin pituus. Pääsyylinen on ongelmien melko simppele vaikeusaste, joka ei pelaaajaa pitkäksi aikaa vangitse. Hienoinen vaikeuttaminen ei olisi ollut pahitteeksi, sillä nyt peli tulee juostua läpi päivässä, huonolla tuurilla kahdessa. Nopeutta ei kuitenkaan varsinaisesti huomaa, koska tunnelman takia pelin mieltää enemmän elokuvaksi kuin peliksi.

Ötökkäosastolta Dreamweb vetää lähes puhtaasti paperit muutamaa lukuun ottamatta: oikein yrittämällä Ryanin saa kävelemään yli ruudun rajojen, ja kerran jo eliminoidu pahis ilmestyi takaisin elävien kirjoihin. Pelin kulku ei kuitenkaan takellut kummasakaan tapauksessa.

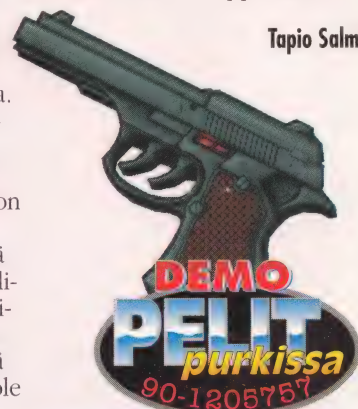
Kokonaisuutena Dreamweb on varmasti



Tappajalla on vain yksi kohtalo.

ylsi tunnelmaltaan rikkaimmista seikkailupeleistä, ja se noudattaa cyberpunkin ajatusmaailmaa tyylillä alusta loppuun. Väkivaltaa kaihtamatta pelistä on tehty kursailematon sci-fi-seikkailu, jonka parissa viihtyy koko olemuksellaan. Huippukamaa.

Tapio Salminen



## Toteutus

Tunnelmallista, joskin oudosti ylhäältä kuvattua taidetta. Tasokkaat hahmoanimaatiot ja loistava äänimaailma, josta muut saisivat ottaa oppia.

## Kynnys

Vaatii yhden illan tunnit läpikäymään varten.

## Yhteenveto

Varmasti yksi tunnelmallisimmista koskaan tehdyistä seikkailupeleistä, johon cyberpunkin idea ja ajatusmaailma on sisäistetty ihailtavan tarkasti.

Seikkailupeli



91



## MS Space Simulator

Microsoft

PC

Minimi: 386DX/25, 2 Mt RAM  
(550 kt perus, 768 kt EMS),  
VGA, MS-DOS 5 tai uudempi  
Suositus: 486, SVGA, 4 Mt RAM  
Äänituki: Adlib ja  
yhteensopivat  
Ohjaus: N, H, J  
Kiintolevy: 15 Mt

Testattu: 486DX2/66, 16 Mt  
RAM, SB Pro, SFX 1000 GM

# Tähtivaeltaja

●● Microsoft on lähestynyt pelimaailmaa hyvin varovaisin askelein ja silloinkin hieman vakavin mielin tai opettavaisella asenteella. Flight Simulator -sarjan tuntevat kaikki, mutta nyt mittakaava on hieman toinen: Microsoft Space Simulatorissa tarjolla on koko galaksi.



**M**icrosoftin avaruudessa ei ole kapteeni Kirkiä, ei pieniä vihreitä miehiä, ei lasertykkeitä eikä ensimmäistäkään pahaa Imperiumia. Space Simulator on opettavainen ja hillitty matka paikkoihin, joissa kukaan ei vielä ole käynyt, niille, joita avaruus kiinnostaa sellaisena kuin nykyinen tähtitiede sen ymmärtää. Eli ne teistä, jotka janoavat kiivaasti seuraavaa TIE Fighteria, Wing Commanderia tai vastaavaa avaruusräimintää eivät varmaankin pidä Space Simulatorista.

Space Simulator kattaa oman galaksimme. Sen halkaisija on kevyet 8,4 miljardia valovuotta (valovuosi on aika, jonka valo kulkee vuodessa, eli 9,46 tril-

joonaa kilometriä), joten aivan heti ei pelialuetta tutkita. Jokainen tunnettu tähti on oikealla paikallaan, jokainen tiedossa oleva planeetta ja kuu kiertävät oikeilla radoillaan oikeine painovoimineen. Jos pelaa reaalijassaa, kestää matka galaksin keskipisteeseen vähintään 450 000 vuotta. Onneksi aikaa voi nopeuttaa.

### Galaksin kansalainen

Avaruudessa ei liikuta ilman avaruusaluksia. MSS hyppää suoraan vuoteen 2100, joten käytössä on vähän nykyistä nopeampia aluksia, aina avaruushävittäjästä isoon tutkimusalukseen. Alusten erilaiset ominaisuudet osaltaan lisäävät hie-

man vaihtelua. Futuristinen kalusto toimii fuusion, antimaterian ja painovoiman muokkauksen kaltaisilla ajotekniikoilla, joille valon nopeuskaan ei ole mahdotonta. Kun olo tuntuu nostalgiselta, valittavana on myös vanhat sukkulat, kuumuoduulit sekä MMU, avaruuskävellyyn tarkoitettu ohjausyksikkö.

Matkaan voi lähteä perinteisesti planeetan pinnalta, mutta valittavana ovat myös avaruusasemat Maan, Kuun ja Marsin kiertoradoilla. Vuonna 2100 ihminen on vihdoinkin asuttanut Kuun ja Marsin, joissa molemmissa on pienet siirtokunnat.

Space Simulatorissa homman nimi on avaruuden tutkiminen. Halutessaan voi vaikka lentää Kuuhun hieman samaan

tapaan kuin vuonna -69, tai kokeilla onnea sukkulalennolla Maan tukikohdasta kiertoradalle. Lieviä pelimäisiä ominaisuuksia tarjoavat telakointi- ja laskeutumis-harjoitukset. Mitään mahtavia jännitysnäytelmiä ne eivät ole, vaan lähinnä liikkeen vaikuttavien voimien ja ohjauksen hallintaa.

Liike perustuu oikeisiin fysiikan lakeihin. Avaruu-



ja nousuja.





dessa ei ole kitkaa, joten kerran liikkeelle lähdettyään aluksen on pysähtyäkseen tai muuttaakseen suuntaa käytettävä yhtä suurta vastavoimaa. Taivaan-kappaleiden vetovoima vaikuttaa luonnollisesti lentorataan, joten pelkkää tikun osoittelua oikeaan suuntaan lentäminen ei ole. Onneksi apuna on ohjelmoitava autopilotti sekä lentotietokone, joiden avulla pystyy suunnittelemaan ja toteuttamaan hyvinkin monimutkaisia liikesarjoja (tai vaikka vain käskemään aluksen pysähtymään). Vetovoimaa ja kiertoratoja voi käyttää lentoratojen suunnittelussa ja suhteellisia lähestymisnopeuksia sekä kiihtyvyyttä opetetaan laskemaan yhtälöiden avulla. Avaruuspilotti voi vata kokeilla vaikka linkoefektiä, eli aluksen kiihdyttämistä

ison planeetan vetovoimaa kenttää käyttämällä.

### Tähtiin tuijottajat

Ohjelmassa on tietokanta tunnetuista taivaankappaleista tärkeimpine tietoineen ja mitä tahansa

niistä voi tutkia läheltä.

Hiiren painalluksella voi esimerkiksi ihmetellä Jupiterin kuita, Halley'n komeettaa, Plejadeja tai Orionin tähtisumua. Taivaalle pääsee tähtymään Palomarin kaltaisista tunnetuista observatorioista tai yhtä hyvin tarkistaa, miltä tähti-taivas näyttää huomenna Pariisissa. Osuus on kuin pieni planetario, jossa voi määritellä päivämäärän, ajan ja paikan, josta haluaa taivasta tutkia. Jos tietää kofipaikkansa koordinaatit, voi myös sen määritellä kaukoputken paikaksi.

Minusta tämä ominaisuus ja mahdollisuus vapaasti siirtää kuvakulmaa mihin tahansa paikkaan avaruudessa olivat oikeastaan mielenkiintoisempia kuin pseudo-realistinen lentely avaruusaluksilla. Vielä enemmän ominaisuudesta saisi irti, jos ainakin lähimmistä taivaan-

kappaleista olisi vielä enemmän tietoa mukana. Romppuversiona, terästettynä aihetta käsittelevien artikkeleiden, tietokantojen ja multimediaesitysten kanssa, Space Simulator olisi valtavasti kiinnostavampi kokonaisuus.

### Kaunista ja realistista

Aluksi sekavilta tuntuviin toimintoihin löytyy mukavasti apua ohjelman omasta aputoiminnosta. Manuaalikin käy läpi kädestä pitäen ohjelman ominaisuudet ja samalla kertoo pikkutietoa avaruudesta.

Parhaita havaintoja varten on sisäänrakennettu kuvankaappari sekä videonauhuri lentojen tallentamiseen jälkipolville.

Galaksin tutkiminen ja ihastelu olisi merkitykseltään, jos ohjelman esittämä maailmankaikkeus ei näyttäisi edes likimain siltä kuin todellisuudessa. Onneksi varsinkin 256-värisellä 800x600 SVGA-resoluutiolla universumi näkyy ruudulla tosi kauniina. Taivaankappaleet on pinnoitettu bittikarttagrafiikalla ja avaruusalukset ovat erittäin

yksityiskohtaisia.

Kaunis ulkoasu verottaa ruudun päivitysnopeutta, mutta sillä ei ole pahemmin väliä, koska nopeita refleksejä ohjelmassa ei tarvita. Vähemmän tehokkaissa koneissa voi käyttää kärkeämpää grafiikkaa ja tiputtaa yksityiskohtia, mutta silloin häviää melkoinen osa ohjelman viihdytyksestä. Space Simulator emuloi myös avaruuden äänitömyyttä, sillä efektejä ei pahemmin ole ja nekin vähät ovat lähinnä ankeaa moottoreiden pihinää.

Space Simulator on ohjelma, jonka ääressä viihtyvät vain harvat, peliksi sitä ei voi oikeastaan edes kutsua. Minut tämä kokonaisuutena jätti kylmäksi, mutta tähtitieteestä kiinnostunut koneenkäyttäjä saanee Space Simulatorista paljon irti.

Ensimmäisillä istunnoilla jaksotin singahdella galaksin ääreltä toiselle ja tutkia miltä Mars näyttää tänään, mutta mitään suurempaa kiinnostusta tähtien ääreen en pidemmän päälle enää tuntenut. Opetuskäytössä tähtitiede varmasti saadaan kiinnostavammaksi sitä Space



Simulatorin kanssa tehostamalla.

Yhteen ihmiskunnan mieltä painaneeseen kysymykseen Space Simulator ei ainakaan vielä ole antanut vastausta: avaruudesta en ole toistaiseksi löytänyt minkäänlaista elämää.

Kaj Laaksonen



Onko tämä 2001: Space Odyssey?



### Toteutus

Varmasti tarkempaa ja kauniimpaa grafiikkaa kuin missään avaruuspelissä. Käyttöliittymä täysin hiirivetoinen. Useimmat toiminnot ovat valikoissa ja kuvaruutu on mukavasti mahdollista jakaa eri ikkunoihin. Skarpin selkeä kokonaisuus.

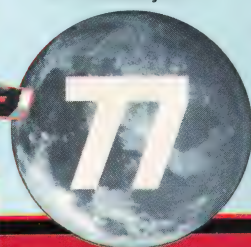
### Kynnys

Alusten ohjaus sekä realismi vaativat manuaalin harjoitusten läpikäyntiä. Onneksi ohjelmasta löytyy myös kattava apusysteemi.

### Yhteenvedo

Ulkoasultaan komea, tosissaan pitäytyvä kuvaus maailmankaikkeudesta. Ei oikein peli, mutta ei pelkkä opetusohjelmakaan. Tähtitieteestä enemmän kiinnostuneille varmasti mieluinen ohjelma, joka vaatisi mukaansa vielä enemmän tietoa aiheesta.

Avaruusohjelma





## Ishar 3: The Seven Gates of Infinity

Silmarils

PC, Amiga

Minimi: 386/4 Mt XMS, VGA, hiiri

Äänituki: Sound Blaster, AdLib

Kiintolevy: 8 Mt

Testattu: 386/40 MHz, SB

# ISHAR

## The Seven Gates of Infinity

# Kolmas kerta saman sanoo



**R**anskalaisen Silmarilsin Ishar-sarja on saavuttanut sen verran suuren suosion roolipelikansan keskuudessa, että siihen on tehty jo kolmas osa. Toteutustapana on vanha tuttu Dungeon Master -tyyppinen 3D-näkökulma.

### Ja tapahtui niinä päivinä...

Ishar 2:ssa seikkailijaryhmä tuhosi pahan munkki Shandarin, joka oli ottanut hallintaansa Zachin saaren. Kaupunki nimettiin uudelleen Koren Bahniriksi, ja sen asukkaat luulivat olevansa jälleen turvassa. Mutta Shandarin henki ei suostunutkaan siirtymään tuonpuoleiseen, vaan

palasi vaeltelemaan kaupunkiin. Niinpä urheiden sankareiden apua tarvitaan jälleen.

Mikäli ei käytä edellisten osien seikkailijaseuruetta, täytyy sellainen luoda. Uutta ryhmää ei ole pakko luoda kokonaan, vaan tyhjat paikat voi täyttää pelin aikana majataloissa. Hahmonluonti noudattaa normaalkaavaa: jokaiselle hahmolle sirotellaan tietty määrä pisteitä eri ominaisuuksille ja valitaan nimi, rotu ja ammatti. Kaikkiaan seurueen maksimikoko on viisi.

### Sitten matkaan

Hahmot aloittavat useimpien muiden roolipelien tapaan lähes alastomina, joten ensimmäinen

tehtävä on varusteiden osto. Alkurahaa on jaettu valitettavan kitsaasti, joskin suorittamalla yksinkertaisen tavarankuljetustehtävän saa hieman lisäfyrkkaa. Siitä huolimatta ensimmäisissä hankinnoissa on yleensä tyydyttävä minimiaseistukseen ja haarniskoihin, ja jätettävä loitsijat kokonaan ilman varusteita.

Koren Bahnirin kaupunki ei ole mikään kyläpahanen, minkä vuoksi jo sen tutkiminen kestää jonkin aikaa. Kaikeksi onneksi kaupungista on olemassa kartta, johon erilaiset liikkeet ja muut merkittävät rakennukset ilmestyvät sitä mukaa, kun pelaaja niissä käy. Valitettavasti kaikki kaupat merkitään samenvärisillä nuolilla, mikä aiheuttaa turhaa

ravaamista, kun pitäisi muistaa mitä missäkin kaupassa myydään. Lisäksi nuolet ilmestyvät joissain kohdin hieman hämävästiin paikkoihin, eli kaupan tai talon tarkka sijainti ei aina näy selvästi.

### Kenen riveissä seisot?

Isharin ohjekirjassa korostetaan hahmojen yhteistyökyvyn tärkeyttä ja viitataan siihen, miten hyvin erilaiset hahmot sietävät toisiaan. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että joka kerta kun pelaaja haluaa värvätä uuden hahmon mukaansa majatalosta, on seurauksena äänestys, jossa seurueen jäsenet ratkaisevat, otetaanko kyseinen henkilö mukaan. Päätökseen vaikuttavat rotujen väliset sympatiat tai ennakkoluulot (örkit eivät ole haltioiden suosiossa jne.), sekä hahmon ryhmittäytyminen. Sama pätee hahmojen erottamiseen seurueesta. Lisäksi pelissä on mahdollisuus oman seurueen jäsenten salamurhaamiseen. Manuaali väittää tämän voivan johtaa siihen, että murhatun ystäväntä kustavat teon, mutta itse en tällaiseen römhännyt – kukaan ei piitannut vaikka olisin fileerannut puoli ryhmää.

Itse kaupunkilaisiakin pelissä on läsnä, mutta yleisesti ottaen heillä ei tunnu olevan muuta virkaa kuin seistä torottaa kadunvarsilla. Jotkut saattavat innostua pakisemaan lauseen tai pari, mutta yleensä ohikulkijat toimivat vain koristeina. Poikkeuksia ovat tietenkin siellä täällä liikkuvat rosvojoukot, jotka tarjoavat aloittelevalle ryhmälle melkoisen vastuksen, mutta ovat työllä ja tuskalla voi-





tettavissa. Rosmojen tappaminen luonnollisestikin lihottaa kukkaroa.

Pelin kulussa pelaaja löytää kaupungista aikaportteja, jotka siirtävät ryhmän ajassa eteenpäin tai taaksepäin. Menneillä tapahtumilla voi luonnollisestikin olla vaikutusta tulevaan.

## Miekkaa ja magiaa

Ishar kolmosessa taistellaan perinteikkääseen tapaan, eli kun pelaaja törmää vihollisiin, niitä lyödään klikkailemalla ruudun oikeassa reunassa näkyviä ikoneja, joissa on kunkin hahmon kädessään pitämä ase. Loitsiminen tapahtuu kunkin loitsumakarinarin henkilökohtaisesta valikosta, jossa valinnanvara on alussa pieni, mutta voimavaroja löytyy kiittävästi. Ahkera parannusloitsujen käyttö taistelussa pitää ryhmän hengissä varsin pitkään.

Tervetullut lisä taistelujärjestelmässä on mahdollisuus päättää itse, missä muodostelmassa ryhmä kulkee. Valmiiden vaihtoehtojen asemesta hahmot sijoitellaan 5x3-ruudukolle, joka mahdollistaa sen, että heikot taikurit voi jättää takariviin tai siirtää huonossa kunnossa olevan hahmon ryhmän viimeiseksi.

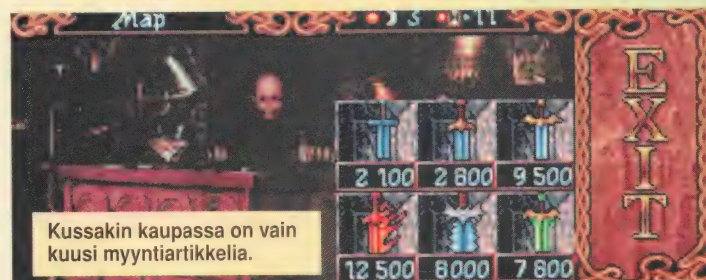
Taistelemisen kuluttaa hahmojen fyysisiä voimia ja loitsiminen henkisiä, ja ne palautuvat tuttuun tapaan syömällä ja leppäimällä majataloissa. Kaikki tietenkin maksaa rahaa. Ja paljon.

Hahmot kehittyvät monesta roolipelistä tutulla tasosysteemillä. Tasonousu tapahtuu kuitenkin automaattisesti, kun tarpeellinen määrä kokemusta on koossa, koulutuskeskuksissa ei tarvitse ravata.

## Mikä on saalis?

Graafisesti Ishar 3 on silmiä hivelevä – säästellysti käytetyt animaatiot on tehty huolella ja kaupunkilaiset ovat aidon näköisiä. Äänipuoli vuorostaan on vankkaa keskitasoa. Ääniefektit ovat korahdusten ja rusahdusten lisäksi satunnaisia kaupungin ääniä, kellonlyöntejä, juoksuaskelia ja muuta sellaista. Musiikkia kuuluu alun lisäksi rakennuksissa, ja sen vääntää mieluiten pois päältä.

Pelillisestikään Ishar 3:sta ei voi sanoa huonoksi, mutta mitään lähtemätöntä vaikutusta se



ei tehnyt – suurimmaksi osaksi yleisvaikutelma oli "ihan kiva, mutta onhan tämä nähty ennenkin". Miinusta ropisee ennen kaikkea puutteellisesta ja epämääräisestä manuaalista, josta on jätetty paljon tarpeellista tietoa pois, sekä itse peliä vaivavasta epätietoisuuden tunteesta. Pelin juoni on selitetty todellisesti pähkinänkuoressa, eikä alussa ole edes selkeää käsitystä siitä, mitä tarkkaan ottaen pitäisi tehdä. Niinpä alkupuolella kuulu melkoisesti aikaa pelkkään päämäärättömään hortoiluun Koren Bahnirin kaduilla.

Jonkinlainen mahdollisuus kommunikointiin kaupunkilaisten kanssa olisi piristänyt peliä, nyt kaduilla seisovat ihmiset tuntuvat vain päälleliimatulta kulisilta.

Tiivistettynä voi siis sanoa Ishar 3:n olevan teknisesti huolella toteutettu peli, josta olisi omaperäisemmällä toteutuksella voitu saada lajityyppinsä huippu. Tällaisenaakin se kelpaa ajanvietteeksi, varsinkin, jos sille jaksaa uhrata mielenkiintoa.

Mikko Alapuro



## Toteutus

Ulkoasuultaan lähes moitteeton, sisältö ei avaudu ainaakaan ilman pitkälistä tahkoamista.

## Kynns

Itse peliin pääsee sisälle nopeasti, kokemattomalta voi kuitenkin mennä sisu kaulaan alkuvaiheessa tekemisen puutteen vuoksi.

## Yhteenveto

Kokonaisuutena kelpo peli, josta kuitenkin puuttuu "se jokin", joka pakottaisi jatkaamaan vielä muutaman minuutin ajan.

Roolipeli

84



## Ecstatica

### Psygnosis

#### PC CD-ROM

Minimi: 486SX/25, 4 Mt RAM, VGA, hiiri

Äänituki: Sound Blaster, AWE32, GUS (max), LAPC-1, SCC-1, General Midi

Ohjaus: N (H)

Kiintolevy: Asennuksesta riippuen 1, 12, 47 tai 70 Mt

Testattu: 486DX2/66 Stealth 24 VLB, 8 Mt, SB, LAPC-1, CD-ROM 450 kt/s

Karhu ja karhun kaasupäästöt.



# EČSTATICA



Minotaurusta mättämässä.

## YKSIN KYLÄSSÄ

**A**lone in The Darkin kloon-  
neja on saanut odotella  
yllättävän kauan, mutta  
vihdoin ensimmäinen hä-  
peämätön kopio on tääl-  
lä. Ecstatica lupaa olla kaikkea  
mitä esikuvansakin, ja tietysti  
vielä vähän enemmän, eli tyyli-  
lajina on vektorianimoitu toi-  
mintaseikkailu.

### Rotkon tuolla puolen

Vuorten välissä kiemurteleva so-  
la kaikuu lähestyvän hevosen  
askelista. Pian esiin nelistää  
tumma ori kantaen selässään  
väsyntä seikkailijaa. Kulkija  
saapuu rotkon reunalla sijaitse-  
van kylän portille ja päättää ot-  
taa hörpyt leilistään. Pahuus, tyh-  
jä! Onneksi vieressä on kylä, ja  
kylässä kapakka.

Kylässä kaikki ei kuitenkaan  
näytä olevan kunnossa: taver-  
nan ovi roikkuu hajonneena sa-  
ranoidensa varassa eikä ihmis-  
istä näy jälkeäkään. Astuessaan  
läheisestä oviaukosta sankari  
näkee kauhukseen ihmissuden  
raatelevan lattialla voihkivaa ky-  
läläistä. Järkyttyneenä matka-  
mies yrittää palata hevoselleen,  
mutta rotkon yli johtava silta  
sortuu ja estää paon pahan ri-  
vaamasta kylästä.

Sankarille ei jää muuta vaihto-  
ehtoa kuin etsiä ja tuhota kylää  
riivaava paha, tai muuten hän-  
kin on tuomittu pimeyteen ky-  
län asukkaiden seuraksi.

●● Kauhuhu kiinnostaa aina, paitsi silloin, kun on  
ainoa elävä ihminen ruumiiden ja hirviöiden  
täyttämässä kylässä. Onneksi Psygnosisen  
Ecstaticassa toimintaa seurataan ruudun  
turvalliselta puolelta.

### Tapa tai kuole

Ecstatica pyrkii samaan kauhun-  
tunnelmaan kuin esikuvansa  
Alone in the Dark, mutta teho-  
keinona ei niinkään käytetä  
kiehtovaa juonta tai vanhoja  
myyttejä, vaan verta ja väkival-  
taa sanan varsinaisessa merki-  
tyksessä. Kulkiessaan halki ky-  
län sankari törmää muun muas-  
sa hirtettyyn pappiin, seiväste-  
tyihin ruumiisiin ja pää alaspäin  
ristiinnaulittuun onnettomaan  
sieluun. Ei siis ole mikään ihme,  
että paketin kyljessä on K-18-  
varoitusta.

Taistelua on mukana alusta  
lähtien runsaasti, mutta alun  
ruikkuaseistuksella on turha  
edes haaveilla tappavansa vas-  
taan vyöryviä minotauruksia tai  
pieniä lohikäärmeitä. Tällöin  
onkin viisainta ottaa jalat alleen  
ja luikkia piiloon, vaikka lähim-  
pään kaappiin tai tyhjään viini-  
tynnyriin. Kunnon miekallakaan  
tappelu ei voi ainakaan hel-  
poksi haukkua, sillä pahimmat  
vastustajat ovat nopeita ja usko-  
mattoman kestäviä. Ärsyttävänä  
piirteinä mukana on joitakin sa-

tunnaisesti ilmestyviä mömmöjä.  
Vastustajista löytyy hirviöiden li-  
säksi myös riemastuttavia eri-  
koistapauksia, kuten portaita  
vartioiva piereskelevä ja viiniä  
naukkaileva karhu.

### Kuoleman pantomiimi

Taiteellisesti Ecstatica on kau-  
nista katseltava. Sankarin liik-  
kuessa kuvakulmat vaihtelevat  
kuten elokuvissa ikään, tosin  
joissain tapauksissa ne vaikeut-  
tavat peliä vaihtumalla juuri pa-  
himpaan mahdolliseen aikaan.  
Lopputulokset on kuitenkin erin-  
omainen ja tuo peliin sekä elä-  
vyyttä että liikkuvuutta. Suoraan  
rompulta pelattaessa runsas ku-  
vien latailu korostaa CD:n vielä  
suhteellisen hidasta hakuaikaa  
aiheuttaen ajoittain peliin lyhyi-  
tä katkoksia, muuten peli toimii  
kiitettävästi CD:ltä ja antaa jopa  
mahdollisuuden neljään eri  
asennusvaihtoehtoon.

Parasta antia Ecstaticassa ovat  
ehdottomasti sen runsaat hah-  
moanimaatiot. Kaikki pelissä  
liikkuvat yksilöt on animoitu us-  
komattomalla tarkkuudella aina

hirviöiden silmiä myöden. Esi-  
merkiksi kirjaa lukiessaan san-  
kari oikoo realistisesti väsyneitä  
jalkojaan tai hieroo niskaansa,  
hirviöt viittoavat jutellessaan kä-  
sillään ja kohauttelevat olkiaan,  
ja kun sankari pukeutuu raskaas-  
seen panssariin, hän raahautuu  
eteenpäin vaikean oloisesti ja  
pyyhkii hikeä otsaltaan. Listaa  
voisi jatkaa loputtomiin, mutta  
lyhyesti ilmaistuna Ecstatican  
hahmot vaikuttavat todella elä-  
viltä. Hahmot eivät myöskään  
ole kulmikkaita kuten Alone in  
The Darkin elävät, vaan kau-  
niin pyöreitä juuri oikean oloi-  
sesti.

Animaatioiden taustalla kaiku-  
va musiikki on melko huomaam-  
atonta muutamaa positiivista  
poikkeusta lukuun ottamatta.  
Musiikki myös reagoi kuvan ta-  
pahtumiin kasvaen jännittäväm-  
mäksi aina tarpeen tullen. Te-



Demoni tarjoaa sopimusta, mutta  
viisaasti sankari kieltäytyy.



Rrrraakaa vektoriväkivaltaa!





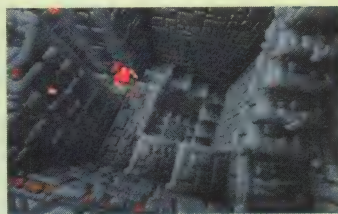
hosteita on runsaasti ja ne tuovatkin peliin elämää aivan omalla tavallaan. Kaikki jutustelu kuuluu puhuttuna, mutta tekstin saa halutessaan esiin läsytystä tukemaan. Tämä onkin ajoittain tarpeen, sillä puhe on joskus melko epäselvästi muistua. Muun puheen yläpuolelle kohoaa loppudemonin sisivistyneen hienostunut jutustelu, joka on näytelty suorastaan kuttavan taidokkaasti.

## Juokse ja kuole

Sankarin liikkuminen Tirichin raunioituneessa kylässä hoituu kokonaan näppäimistöllä, ja hiirtä tarvitaankin ainoastaan pelin tallentamiseen ja optioiden valintaan. Pelkkään näppikseen nojaaminen saattaa tuntua huonolta ja vanhanaikaiselta, mutta toimii käytännössä kiitet-



Pyörövektoriluuranko.

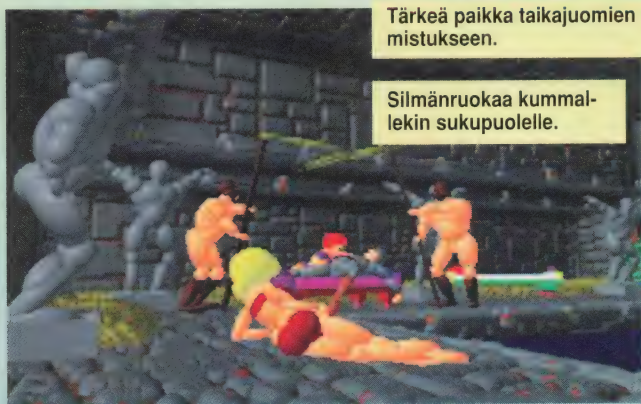


Yksikin väärä askel ja ...



Tärkeä paikka taikajuomien valmistukseen.

Silmänruokaa kummallekin sukupuolelle.



Sammakoksi muuttunut sankari saa ensikäden tietoa haikaran syömätavoista.



Demoni ei pidä ihmisiä suuressa arvossa.



tävästi. Hyvinä ideana funktionäppäimistä voi valita hahmon liikenoisuuden aina hitaasta hiipimisestä nopeaan juoksuun, mikä on toimivampi ratkaisu kuin kävelynapin tuplapainallus esikuvansa tapaan.

Liikkumisessa on kuitenkin yksi ärsyttävä piirre: kiirehtiesään eteenpäin sankari ei voi korjata liikkeensä suuntaa lennossa, vaan joutuu aina kääntyäkseen pysähtymään. Tämä on erityisen ärsyttävää ison ihmisen huohottaessa niskaan, jolloin pienikin pysähdys on liikaa.

Useimmista seikkailuista poiketen Ecstatican sankarilla ei ole minkäänlaista inventaariota, vaan hän kantaa kaikki tavaransa käsissään. Näin pelaajalla voi olla yhtä aikaa mukanaan vain kaksi esinettä, joista toinen yleensä on ase. Tämän takia pe-

laaja joutuu koko ajan muistelemaan, missä mikäkin esine on varastoituna.

Esineitä ei voi suoraan käyttää (paitsi mätkiä vastaan tulijoi-ta), mutta viemällä oikea esine oikeaan paikkaan sitä käytetään automaattisesti. Vinkkejä tiettyjen esineiden käyttöpaikoista ei käytännössä jaeta ollenkaan, joten ärsyttävästi pelaaja joutuu harhailemaan ympäriinsä eri esineiden kanssa, ja useimmiten se oikea paikka löytyy vahingossa.

## Vain muutaman päivän tähden

Ongelmat siis ovat esineen rak-tausta oikeisiin paikkoihin, mutta mukana on joitakin kiehtovia-kin ideoita, sankari joutuu esi-merkiksi murtuttamaan näädäksi päästäkseen ahtaisiin tiloihin. Toinen ongelma on pelin pituus. Itse huomasin tuijottavani lopputekstejä jo toisen pelipäivän jälkeen, mikä on aivan liian pian.

Eipä silti: vaikka ongelmien ratkaisu onkin lähinnä sitkeydestä ja tuurista kiinni, on Ecstatica silti viihdyttävä koko lyhyen keston ajan. Peliä voisi kuvata eräänlaiseksi tajunnanvirtaelokuvaksi, jossa sankari harhailee paikasta toiseen ilman näkyvää päämäärää. Ecstatica tarjoaa kellovasta viihdettä muutamaksi päiväksi, mutta parempaankin olisi pystytty.

Tapio Salminen

## Toteutus

Elokuvaromaanin kuvakulmia ja runsasta hahmoanimaatiota riittäväällä äänitaustalla.

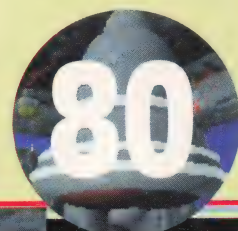
## Kynnys

Vaatii tarkkaavaisuutta ja paikoitellen pitkää pinnaa.

## Yhteenveto

Viihdyttävä, mutta lyhyt Alo-ne-klooni.

Toimintaseikkailu





## Armored Fist

Novalogic/U.S. Gold

PC, PC CD-ROM

Minimi: 386/40, 4 Mt RAM (XMS)

Äänituki: Sound Blaster,

Roland MT-32, General Midi

Ohjauk: N, H, J, FCS, WCS,

FS Pro

Kiintolevy: 12 Mt

Testattu: 486/50, SB16 +

General Midi

# Raskasta metallia



**K**un nykyaikaiset tankit otavat yhteen, näytelmä on sekasortoista rytinää, jossa savu peittää maan, kordiitti haisee ja huuvaavan jylhin keskellä panssaroitua hirviötä yrittävät pysyä hengissä ja harventaa vastapuolta. Novalogicin Armored Fist yrittää välittää tämän kuvan kotikatsomoihin.

Minun käsitykseni tankkitaistelusta perustuvat Kevin Coynen teknotrilereihin (Team Yankee on kuuluisin), jotka ovat muuten vähän kuivakkaita, mutta metallihirviöiden yhteenotot on kuvattu hyvin. Täytyy suorastaan sanoa, että Armored Fist onnistuu kerrassaan mainiosti ainakin Coynen hengen mukaisesti.

Armored Fist simuloi tankkitaisteluita Simulation Light -otteella, eli kaikki oleellinen on mukana, mutta nippelinnäpläystä on karsittu. Varsinaisena myyntivalttina Armored Fistissä on kuitenkin sen voxelspace (tm) -tekniikalla tehty maasto-grafiikka, joka yksinkertaisesti tarkoittaa sitä, että maastot ovat uskottavan näköisiä ja liikkuvat reaaliajassa.

Voxelspacea nähtiin ensimmäisen kerran Novalogicin Comanche: Maximum Overkillissä, joka on itse asiassa aivoskanauusovelluksia tehneen Kyle Freemanin kokeilu reaaliaikaisesta voxel-maastosta. Kun rutini toimi, siihen lisättiin helikopteri vain viikkoja ennen deadlinea. Lopputulos oli simppelellä ammuskelupeli, jonka grafiikka nyrjäytti leukoja. Jotkut kuulemma oikeastikin siitä pitivät.

## Musta kasi kulmaan

Armored Fist ei ole yksinäistä taistelua, vaan kummallakin puolella voi olla maksimissaan 16 panssariajoneuvoa. Vaikka tehtävät voi pelata joko yksittäisinä tai kampanjaksi niputettuna, dynamiikkaa on turha etsiä, eli edellinen taistelu ei vaikuta seuraavaan.

Valinnanvaraa ei pahemmin ole, sillä AF sisältää melko sup-

pean valikoiman taisteluvälineitä, jotka kyllä edustavat sitten alansa valioita.

Länsipanssareita edustaa M1A2 Abrams, tietokoneohjatuilla tulenjohtajärjestelmällä, Chobham-panssarilla ja 120 millin tykillä varustettu panssari-vaunu. Sen taisteluparina on M3 Bradley, jenkkiä nykyisen perusmiehistönkuljetusvaunun tiedusteluversion, jonka aseistukseen kuuluvat 25 mm konetykki, TOW-laukaisin ja Stinger-IT-ohjukset. Itä-hardwarea edustavat T-80 ja BMP-2, jotkakin vastaavalla aseistuksella. Tasapuolisuuden nimissä pelaaja saa valita kumman ilmansuunnan härveleitä ohjastaa.

Tankit eivät nekään taistele yksinään, vaan yleensä voi tilata ilmatukea jenkkiä Ah-64 Apache-taisteluhelikoptereilta tai venäläisiltä Mil-24 Hindeiltä. Tykistötukea tarjoavat jenkkiä MRLS-patterit venäläisvastikkeineen.

Näin asiasta kiinnostuneen amatööriin näppituntumalla taistelukoneet tuntuvat varsin hyvin vastaavan esikuviaan. Epäilen pikkuisen, pystyykö Bradley oikeasti pysäyttämään 25 millin panssariammuksilla T-80:n, ainakaan se ei ole helppoa.

Koska mukana on sentään sekä tykistö- että ilmatuki, voidaan tämä puoli katsoa varsin hyvin käsitellyksi. Nykyaikainen panssarisotakäytäntö tosin edellyttäisi myös moottoroitua jalkaväkeä sekä lentokoneiden antamaa ilmatukea, mutta toivottavasti nämä ilmestyvät mukaan mahdollisissa lisälevykkeissä.

## Möykky vasemmalla!

Tankkipeleissä maasto on tärkeämpää kuin kaikissa muissa simuissa yhteensä. Muuten erinomaisessa M1 Tank Platooni (MicroProse) tasamaasto pyramidimäkeen teki hallaa uskotavuudelle. Spectrum Holobyten Tank onnistui maastossa jo kohdallaisesti, mutta on muuten ajan hampaan kalvama.

Voxelspace sopii tankkisimuun kuin panssarinyrkki silmään. Siinä, missä se Comanchessa rajoitti kopterin lentämistä, tankeissa ei moisesta tarvitse välittää, ja ruudun päivityksen nykiminenkin aiheuttaa

Ei savua ilman tulitusta.



Tykistökeskitys käynnissä.



huomattavasti vähemmän ongelmia. Biljardipöydälle isettyjen pyramidioiden sijasta AF:ssa on laaksoa, on kukkulaa, mutta oudosti ei vettä rantaa rakkaampaa, vaikka Comanchessa oli-kin.

Vaikka maasto välillä pikselöityykin, luo voxelspace kuitenkin tehokkaan ja toimivan kuvan kumpuilevasta maastosta. Toivottavasti tämäntyyppinen maasto löytää tiensä myös muiden valmistajien tuleviin tannkisimuihin. Graafisista tehosteista oivia ovat myös läpikuultavat savuefektit ja Abramsin pimeänäköjärjestelmän mainio emulointi häilyvine jälkikuvineen.

Kehut eivät ylety ajoneuvoihin asti: spritetelellä tehdyt tankit ovat luvattoman pikselöityneitä, ja T-80:n erottaminen BMP-2:sta on vähän vaikeaa. Onneksi tietokone automaattisesti tunnistaa maalin. Muutenkin tietokone pärjää ihan kivasti tankkien puikoissa: se tarjoaa hyvän vastuksen ja osaa ladata oikean ammuksen oikeaa maalia varten.

CD-ROM-versiossa ei pitäisi olla muuta eroa kuin todella upea ja pitkä alkuanimaatio, jota ihastelin kieli pitkällä viime ETCS-messuilla.

Ja ne äänet: jotain todistaa se, että niin kutsuttu elinympäristö poltti hihansa alle minuutissa, eli, kuten hän itse asian ilmaisi: "Pistä se hemmetin möykkä hiljemmälle!" Armored Fistissä on lähes kaikki asiaan liittyvät äänet aina 120 millin smoothbore-tykin jyrähdyksistä tankkimiehistön autenttisiin huutoihin.

Ainoa efekti, jota jäin kaipaamaan, on kimmokkeiden pingahdus tankkien teräskuorista,

mutta muuten ei voi kuin olla onnesta soikea. Eikä musiikki-kaan ole hassumpaa, joskin General Midiä ei peli suostunut kortillani soittamaan, jouduin käyttämään MT-32-musiikkia.

## Kankeaa komentamista

Tankkien lisäksi pelaaja voi hy-pähtää myös komentovaunuun ja käskyttää joukkojaan kartta-ruudulta. Systeemissä on pari

outoa piirrettä. Tankeille voi nimittain piirtää reitin waypointe-neen, mutta waypointeja ei voi editoida: koko roska täytyy pyyhkiä pois ja piirtää uusiksi. Onneksi käskytykseen toimii vaikka pause on päällä, joten vakava ongeylma se ei ole. Varsinaiset risut tulevatkin siitä, ettei yksit-äisille tankeille voi määrätä omia tehtäviä.

Karttaruutu toimii myös help-pokäyttöisenä tehtäväeditorina,

jolla voi laatia uusia tehtäviä ko-ko maailman vilpittömäksi rie-muksi, tai sitten "parantaa mah-dollisuuksiaan" työn alla olevas-sa tehtävässä.

## Realismi horjuu

Kaikki Armored Fistissä ei ole loppuun saakka harkittua. En-sinnäkin liian useissa tehtävissä on tiukka aikaraja, mikä on pi-run tyhmää. Onneksi suurim-masta osasta sen saa raksittua pois tehtäväeditorilla. Toinen myönnitys rankan toiminnan ystäville on se, että tykinpiiput sojottavat oikeaan suuntaan se-kunnin murto-osissa. Realisti-semman (eli hitaamman) option lisääminen meille puristeille tus-kin olisi ollut liian vaativaa.

Pelaaja joutuu huolehtimaan tankissa kaikista miehistöase-mista, joskin erinomaisen vai-vattomasti ja toimivasti toteutet-tuna. Olisin silti mieluummin nähnyt tutun tietokoneampuja-tai -ajattyyppisen ratkaisun. Muutenkin turhia realismin mut-kia on oiottu, mutta kaikki oleellinen on kuitenkin muka-na.

Simulaattoriväritteisenä taiste-lupelinä Armored Fist saavuttaa pääosan tavoitteistaan: se on onnistunut, joskin vähän turhan itseään toistava pitemmän pääl-le. Itse asiassa se muistuttaa Ori-ginin pelejä, mutta ilman juonta ja välianimaatioita. Kelpo peli M1 Tank Platoon II:n odottelua keventämään.

Nnirvi



## Toteutus

Voxelspacen tarjoama realis-mi voittaa sen aiheuttaman pikselöitymisen ja äänipuoli on hyvin hanskassa. Realismi horjuu aika ajoin.

## Kynnys

Yllättävän helppo oppia.

## Yhteenveto

Armored Fist yhdistää toi-minnan ja simulaation varsin onnistuneesti. Valovuosia Co-manchea parempi.

Tankkisimulaatio/ammuskelu

86



## Novastorm

### Psygnosis

#### PC CD-ROM

Minimi: 486, 4 Mt RAM, VGA,  
CD-ROM 300 kt/s

Äänituki: Sound Blaster  
Ohjaus: J, N

Testattu: 486/50 SB, CD-ROM  
300 kt/s

# NOVASTORM

## Myrskykeskus



**CD**-ROMin mahtavan tallennuskapasiteetin innoittamana Psygnosis on päättänyt ryhtyä venyttämään kuvalliset ilotulituksensa pelien mittaisiksi. Microcosm on jo surullisen kuuluisa, ja Novastorm on sen kauhulla odotettu jatko-osa.

Psygnosis on kuulu peliensa tunnelmallisista ja komeista elokuvallisista alkukuvistaan, mutta yleensä itse peli on paljastunut pateettiseksi ja keskinkertaiseksi väytystelyksi. Onneksi tällä kertaa animaatioiden seasta löytyy pelikin.

Novastormin tulevaisuuden-

kuva on lohduton. Microcosmistä tuttu Cybertech onnistui kehittämään uuden, paremman keinoälyn (AMI) suuriin ja mahdaviin taistelurobotteihinsa (SCARAB). Tehdäkseen järkeviä sotilaallisia päätöksiä nämä cyber-kurittajat tarvitsivat huijasti tietoa, ja sotastrategian oppikirjat hulahtivat nanosekunneissa janoisiin mekanosuihin.

Niinpä SCARABit kytkettiin koluamaan Uninetin, maailman mahtavimman tietoverkon tiedostoja. Muutamassa kymmenessä vuodessa SCARABien lonkerot olivat niin laajalla ja syvällä Uninetissä, että ne pala palalta ottivat haltuun-

sa koko verkon. Uninet muuttui SCARABnetiksi, ja sen tietoverin turvin niiden keinoäly alkoi kehittyä.

Monellekaan tutkijalle ei tullut yllätyksenä, kun SCARAB ilmoitti olevansa älyllinen olento ja omaavansa tiettyjä oikeuksia. Uusi maailmanmahti oli syntynyt. SCARABin cyber-sotilaat ja muut tuhoa tuovat härvelit muodostivat galaksin kovimman armeijan. Sota koneiden ainaisia sortajia, ihmisiä, vastaan alkoi AD 2124 Suurella Sulkimuksella: kaikki tietoverkot ja niihin kytetyt koneet lakkasivat tottelemasta entisiä isäntiään.

Salaisen Scavenger-projektin tarkoituksena oli rakentaa avaruustaistelualus, jolla päästäisiin SCARABin tyyssijaan Excelsior-avaruusasemalle kurittamaan keinoälyn tärkeimpiä bio-proessoreita, tietopankkeja ja sähkösynapseja. Hikisen työn tuloksena syntyi Scavenger4, jonka ohjaimiin pelaaja joutuu.

Matka Excelsior-avaruusasemalle on pitkä ja vaarallinen. Jokainen planeetta on jaettu neljään tasoon, ja jokaisen lopussa asustaa hirmuinen keinoälyn







ruumiillistuma. Ensin selvitetään vulkaanisen Callinhor-planeetan puolustus, sitten suihkaistaan kohti autiomaaplaneetta Kallum Kollia. Jäisen ja lumisen Quiqqin-planeetan hyiset sota-voimat on eliminotava seuraavaksi, ja vasta sitten aukeaa reitti SCARABin miehittämällä avaruusasemalle.

Rompulta latautuvat maisemat ovat huikaita, SCARABin sota-joukot upeasti renderoituja ja mielikuvituksellisia. Eteneminen on suoraviivaista ja vauhdikasta ja musiikki rydyttää tapahtumia onnistuneesti.

Toiminta lieene kaikille tuttua: vihollisalukset on tuhottava ja samalla väisteltävä kohti suhahtavia ammuksia. Vihollisaallon onnistunut tuhoaminen jättää jälkeensä kolikon, joita keräämällä Scavenger4:n aseistusta voi parantaa. Mitä useamman kolikon on ehtinyt kerätä, sitä parempi ominaisuus on valittavissa. Kykyjen keräily on selkeää, sujuvaa ja palkitsevaa. Bonuksena seksikäs naisääni ilmoittaa kulloinkin tarjolla olevan lisäkyvyn.

Microcosmin jälkeen Novastorm tuntuu taivaalliselta. Upean kuorituksen alta paljastuu yksinkertainen mutta pelattava perusräiskintä, ja ylmaallisen herkulliset loppuhirviöt innostavat vimmattuun SCARABin kuritukseen.

Täydellinen Novastorm ei kuitenkaan ole. Scavenger4 suihkii kuvaruudulla levottomasti eivätkä kontrollit tunnu hyviltä: hetimitään kokee ohjaavansa pikeminkin kursoria kuin avaruusalusta. Vaikkei microcosmmaiseen turhauttavaan peukalonpyörytykseen Novastormia pelatessa joudukaan turvautumaan, osuimien välttäminen onnistuu ajoittain sattumanvaraisesti.

Novastormin tunnelma on hektinen, vastaan vyöryvä vihollisarmada ei anna hetken rauhaa. Pelillistä vaihtelua ei juuri ole tarjolla, kuvallista sitäkin enemmän.

Mainioita selkäytimen kutkuttajia tarvitaan aina ja sellaiseksi Novastorm sopii erinomaisesti. It's only a shoot'em up, but I like it.

JTurunen



## Toteutus

Vaatii nopean kuvakortin toimimukseen jouhevasti, tällöin pelattavuuskin paranee. Hiitaalla kortilla äänet pärjivät. Loppuhirviöt upeita. Oma alus ei vakuuta.

## Kynnys

Ohjaimiin on helppo tarttua. Helpommallakin vaikeustasolla Novastorm on haasteellisen räiskintäspektaakkeli. Ei heikkohermoisille.

## Yhteenveto

Toivottavasti vuoden kuluttua tätäkin peliä pidetään surkuhupaisana alkuaikojen CD-ROM-ähellyksenä. Parannus Microcosmiin on joka tapauksessa käsittämätön. Jos pidät perinteisistä 2D-räiskintäklassikoista (Nemesis, Gradius jne) pidät taatusti tästäkin.

Räiskintä

85



## Super Stardust

Bloodhouse/Renegade

A1200 Update

Ohjaus: J. N, huomioi kahden napin ohjaimen  
Muuta: 5 levyä,  
installoitavissa kiintolevyille

Testattu: A1200

**P**rofessori Schaumund on edelleen galaksin kauneimman prinsessan Voi Levin jäljillä. Kaamea kohtalo odottaa universumia, ellei jotain tehdä ja äkkiä. Jälleen kerran maailmankaikkeus kääntyy puoleesi: aivan uudella, supertehokkaalla, megataistelu-alus Panther PX2:lla sinun on käytävä ilkiöproffan kivenmurikoiden kimppuun.

Stardust oli Amiga 500:lla suorastaan uskomattoman upea ilmestys. Grafiikka oli käsittämätöntä, pelattavuus kohdallaan. Vaikka Asteroidsia apinoitiin, tuli peliä pelattua suurella mielihalulla. Kaikki kuiskivat millainen Stardust olisi uudelle Amigalle viriteltyä...

Super Stardust muistuttaa rakenteeltaan edeltäjänsä: kuusi aluetta puhdistetaan Schaumundin moninaisesta lentävästä roinasta pyörimällä, hyörimällä ympäri kuvaruutua ja ampuamalla kaikkea liikkuvaa. Tunnelin kautta lennetään seuraavaan vaiheeseen. Pari salaista tehtävää on ujutettu mukaan ja kansiteksteissä luvataan vedenalaisia missioita. Kaikki tämä on kuorutettu 12-kanavaisella musiikilla ja 256 värillä.

Jo alkumetreiltä Super Stardustista höhkii aivan liian vahva tuttuuden tunne: tähän on käytännössä sama peli kuin Stardust. Tuntuma on entinen, huolimatta lisäväleistä näkymät lähes identtiset. Äänitkin ovat yhtä vaisut. Vasta ensimmäiseen tunneliin sukeltaminen kohottaa mielialaa: kyseessä on taatusti yksi komeimpia tunneliefektejä konsaan tietokonepelissä. Väistä ja räiski-idea on entinen, mutta lisukkeeksi komeasti renderoitu metallimöhkäle käy tapattamassa itsensä.

Myöhemmät kentät ovat pullollaan upeannäköisiä vihollisia, jotka saavat pelaaajaparan piskuisen PX2-aluksen näyttämään melkoiselta mopolta. Onneksi lisäaseita voi edeltäjästä tuttuun tapaan kerätä ja viritellä etenemistä innostamaan. Uudet kyvyt eivät edelleenkään valitettavasti vaivuta ekstaasiin.

Tällä kertaa myös kaksinnappinen ohjain huomioidaan. Valitettavasti nappien toimintoja ei voi muokata

**Samaa  
vanhaa  
hyvää**

mieluisekseen. Nyt sillä voi aktivoida suojan, mikä onnistuu myös vääntämällä tikkuja alas. Itse olisin halunnut päästä toisella napilla asevalikkoon, mikä olisi eliminoinut turhan näppäimistön haromisen.

Jos et ole koskaan kuullut Stardustista ja olet hankkinut Amiga 1200:n, Super Stardust on loistava peli huolimatta muinaisesta ideastaan. Jos olet hankkinut Amiga 500:n Stardustin kimpussa urakalla kuukaunitolkulla, Super Stardust on mukava vanhojen taitojen lämmittelyrupeama. Ei mitään muuta, ei mitään uutta.

JTurunen

## Toteutus

Bloodhousen kaverit voisivat käydä uusien haasteiden kimppuun. Tekniikka on taatusti hallussa, A1200:n voisi tosin kuvitella pystyvän hyvisä käsissä johonkin suurempaan...

## Kynnys

Asteroidsista tutut kontrollit löytynevät lähes jokaisen selkäytimestä. Nyt myös näppäinkontrollit niitä kaipaaville. Vaikeustaso edelleen riittävä, muttei turmiollinen. Salasannat. (Miksi ei pelitilanteen talennusta kiintolevyille?)

## Yhteenveto

Se mikä A500:lle on taivaallinen kokemus, ei välttämättä aiheuta A1200:lla samoja kutinoita. Samaa vanhaa hyvää.

Räiskintä

85



## Inferno

Ocean

PC CD-ROM

Minimi: 386/33, 4 Mt RAM  
(EMS), CD-ROM

Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16), Roland, SCC-1, ATI Stereo FX, Adlib (Gold), PAS (16), Aria, Covox, Life Size Enhancer, MS Sound System, Sound Source

Ohjaus: N, H, J, FCS, CH Pro  
Kiintolevy: vähintään 8 Mt

Testattu: 486/33, SB16, CD-ROM 300 kt/s



# Nomen est omen

●● Nimi on enne: Inferno tarkoittaa kuumaa paikkaa, jonne pahat päätyvät. Nimi sopii: sekä paikannimeä että sen sarvipäisen omistajan titteleitä tulee nimittäin usein huudettua, kun tutustuu tähän pelimessujen ykköstähteen.

**K**auan odotettu Inferno, avaruusooppera, joka lyö maailman ällikällä, todistaa lopullisesti, että Digital Image Desing eli DID osaa tehdä näyttävää vektorigrafiikkaa, muttei ymmärrä peleistä ei sitten yhtään mitään.

Inferno jatkaa DIDin ensimmäisessä ylimainostetussa avaruusoopperassa Epicissä alkannutta ihmisten ja rexxoneiden taistelua avaruuden hallinnasta. "Maailmankaikkeudessa on tilaa vain yhdelle, joka käyttää Rexxonia." Infernon ilokseen ostanut joutuu ihmisten Sankarin (valtaviin) saappaisiin, ja enemmän tai vähemmän yksin pistää isorahampaiset, lapsellisen näköiset hirviöt ruutuun, apuvälineenä kokeellinen Inferno-hävittäjä.

Infernaalisen kokemuksen voi käydä läpi kolmella tavalla. Director's Cut on normaali kampanja, Evolutionaryssa pelaaja voi itse päättää, mitä seuraavaksi tekee ja Arcade on sarja minikampanjoita.

## Mitä? Missä? Milloin?

Inferno on taas täynnä tuttuja DIDioottimaisuuksia. Se ei osaa päättää, ollako ammuskelupeli vaiko jonkinlainen simulatori ja pelaaja on jotakuinkin yksin maailmankaikkeutta vastaan. Ärsyttävien piirre on tehtävien sekavuus: jo varsinaisen te-

kemisen keksiminen on vaikeaa, ja sitten pitäisi tavalla tai toisella keksiä, missä se tehdään. Mission briefingien selkeys ja navigointiavut ovat parhaimmillaankin puolikuntoisia.

Infernossa lennetään kolmessa ympäristössä: avaruudessa, avaruusasemien ja vastaavien rakennusten käytävissä ja pla-

neettojen pinnalla.

Ensimmäinen ongelma on DIDin näkemys lentomallista. Yhdistämällä oman aluksen yliohjautuvuus ja kiikkeryys muiden alusten liikkumiseen valonnopeudella saadaan mielenkiintoista avaruustaisteluista kiduttavia kähämiä. Kyllä hymyilyttää, kun normaalin kaksinapaisen

joystickin (tai hiiren) toinen nappi lisää kaasua, toinen vähentää, ja ampuminen pitäisi hoitaa välilyöntiä paukuttamalla... Ainoa etäisesti käyttökelpoinen lentomuoto on hiirellä lento, terästettynä runsaalla taistelu-autopilotin käytöllä.

Tunkeutuminen rakennusten sisään ja käytävillä lentely olisi periaatteessa mielenkiintoista, jollei kiikkerä ohjaus onnistuisi tekemään siitä itsemurhaa. Yksi seinään törmäys saattaa aiheuttaa ketjureaktion, jonka seurauksena pelaaja ei enää tiedä patkuaakaan, mihin suuntaan hän on menossa ja missä asennossa. Ja lisäksi, ainakin neljän megan koneessa, grafiikan päivitys välillä pysähtyy muutamaksi sekunniksi, mutta esimerkiksi pelaajan ennen sitä aloittama käännös viedään kyllä loppuun saakka, joten grafiikan taas alkaessa rullata, jytistään. Sokkeloissa lentäminen ei muutenkaan kuulu suosikkitaipoihini tappaa aikaa.

Mielenkiintoisinta ja hallittavinta on planeetan pinnalla lentely, sillä siinä DIDin grafiikka on parhaimmillaan. Hyvännäköisiä rakennuksia, kaikkien näköistä hauskaa pikku yksityiskohtaa tyyliin maahan syntyviä kraatereita, ukkosmyrskyjä, paikallista elämistöö sun muuta on tarjolla. Lentelykin tuntuu normaalia helpommalta ja maamalleja on helpompi rytyyttää kuin hyperaktiivisia vihollisaluksia.

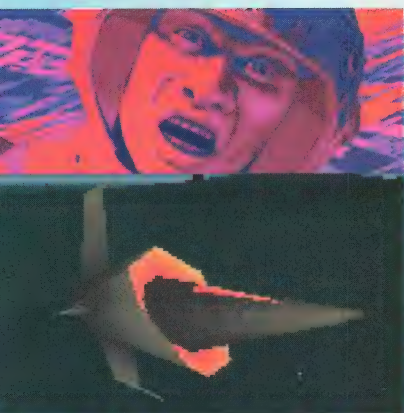
Infernon varsinainen peligrafiikka on todella näyttävää, vaikei itse Inferno ole kovinkaan sporttisen näköinen. Mittaristo on yhtä ergonomisen käyttökelpoinen kuin muukin peli, erikoisesti rakastin tähtäimen peittävää ihme suunnistusemikälietä. Normaali kamerakulmat virtuaaliliityteineen löytyvät tietysti myös.

Korvien iloksi samplattua mäiskettä on riittävästi ja vielä hyvää sellaista, vaikka DID ei edelleenkaan tunnu osaavan äänirutiinia, joka ei pysäyttäisi peliä hetkeksi. Musiikin voi repiä suoraan CD:ltä uhraamalla vähintään 10 megaa kiintolevyä, tai kärsiä aneemisesta plinkutuksesta. 486/33 suoriutui ruudun päivittämisestä ihan hyvin, joskaan neljä megaa ei oikein näytä Infernolle riittävän.

Koska Inferno julkaistaan vain romppuna, tiheä hopeakiekko runsaasti välianimaatioita, jotka







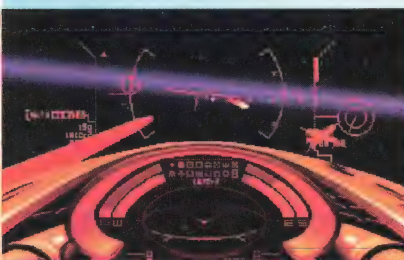
Inferno-alus.



Valepukki!



Hilpeän näköinen pääpaha.



Avaruustaistelun riemu.

ovat tietokonepelien historian pitkävetisimpiä. Kun ensin seuraa Transformers-legendan näköisen sankarin minuuttitolkulla jatkuva kävelyä pitkän käytävää, jota seuraa puuduttava kaksinpuhelu typerän näköisen päällikön kanssa terästettynä ala-arvoisen jähkailevilla vuorosanoilla päästäkseen näkemään aneemisen "alus lähtee"-animaation, alkaa olla vitsit vähissä. Saman nautinnon voi kokea myös rexxon-versiona, tosin heidän digitoitu keskustelunsa kuulostaa takaperin nauhoitetulta hollannilta. Näistä välianimaatioista irtoava nautinto on samaa luokkaa kuin puhelinluettelon lukemisessa. Ilmeisesti DID tajuaa yhtä vähän sopivan mittaisista, dramaattisista ja juonta kuljettavista animaatiopätkistä kuin pelisuunnittelusta yleensäkin.

Infernosta olisi voinut tulla hyvä peli, sillä kaikki ainekset ovat kasassa. DID onnistuu melkein raunioittamaan yrityksensä epäselvillä tehtävillä, huonoilla kontrolleilla ja tappavan ikävillä yrityksillä tehdä välianimaatioita. Periaatteessa pikku päivitysrumballa Infernon voisi saada kuntoon, mutta tuskinpa DID viitsii.

Siinä missä Epic oli ylilyhyt mutta tyydyttävä räiskintäpeli, Inferno lätsähtää sekavaksi pannukakuksi, jossa pelaamisen iloa saa hakea. Jos Inferno irtotaa halvalla, kannattaa tsekata, mutta galaksi on täynnä paljon parempia pelejä.

Nnirvi

## Toteutus

Upeaa vektorigrafiikkaa, vuosisadan tylsimät ja pisimmät välianimaatiot. Kärsii sekavuudesta joka loholla.

## Kynnys

Kunnon kone ja paljon kärsivällisyyttä.

## Yhteenveto

Melkoinen pannukaku, viisuaalisesti kuitenkin näyttävä. Ajoittain pelattava.

Avaruuspelejä

70

## X-Wing Collector's CD-ROM

LucasArts

PC CD-ROM

Minimi: 386/33, 1 Mt EMS, CD-ROM 150 kt/s

Äänituki: Adlib, Sound Blaster (Pro, 16), AWE32, OPL-4, GenMidi, Roland, Soundscape, PAS

Ohjaus: H,J,N

Kiintolevy: 1,8 Mt

Testattu: 486/50, SB-16 + GenMidi, CD-ROM 300 kt/s



X-Wing, TIE Fighterin isä ja avaruuspelien klassikko, on nyt tarjolla kiiltävänä kultakiekkona, ja mikä makoisa pikku paketti tämä onkaan. Kapinaliiton hävittäjät X-Wing, Y-Wing, A-Wing ja uusi B-Wing ottavat yhteen Imperiumin TIE-hävittäjien ja Star Destroyeriden kanssa, ja jysähtääpä Kuolontähtikin kappaleiksi.

Odotetusti X-Wingin romppuversio sisältää peruspelin lisäksi lisälevyt Imperial Pursuit ja B-Wing, mutta LucasArts ei ole tyytynyt pelkkään paketointiin, vaan X-Wing on myös käynyt läpi kosmeettisen käsittelyn.

X-Wingin grafiikka on päivitetty samalle tasolle kuin TIE Fighterissä, eli alukset ovat nyt kauniin pyöreälinjaisia ja Gouraud-varjostettuja. Myös ääniä on jonkun verran kohennettu ja äänikorttitukea lisätty. Readme-tiedosto puhuu jotain radioliikenteestä, jota en onnistunut kyllä kuulemaan, mutta ainakin tehtävänjako on nyt puhuttu ja digitoituja efektejä animaatiopätkiin on lisätty.

Olisi tietysti ollut kiva, jos X-Wingiin olisi päivitetty muitakin TIE Fighterin parannuksia, mutta ehkäpä se on liikaa vaadittu.

Toiveet uusista Tour of Dutyista voi haudata, sillä suurena pettymyksenä romppu sisältää vain kuusi uutta historiallista tehtävää, mutta vanhat tehtävät tulevat kahtena versiona: Classic-versio on sama kuin vanha X-Wing, New Missions tarjoaa helpotetut versiot tukusta pelaajien pääosalle liian vaikeiksi osoittautuneista tehtävistä. Me Korolevin reilusti pelastaneet veteraanit voimme tuhahdella pilkallisesti.

# Jedin uudet vaatteet



Kultakiekkoformaatti aiheuttaa yhden ikävän ongelman: ainakaan toistaiseksi ei ihmisten itse kyhäämiä kampanjoita voi pelata, toivottavasti joku nokkela hakkeri pystyy ongelman ratkaisemaan.

Peli pyörii pääosin suoraan rompulta, mikä kostautuu pitkähköinä latailuina, mutta kiintolevytilaa ei ainakaan kulu turhaan. X-Wingin lisäksi ostaneille CD-versio ei ole pakkopullaa, mutta muiden kannattaa tämä TIE Fighterin aisapari ehdottomasti hankkia.

Nnirvi



## Toteutus

Ykkösluokan grafiikkaa, ääntä ja pelattavuutta.

## Kynnys

Muutama tehtävä voi vähän itketä.

## Yhteenveto

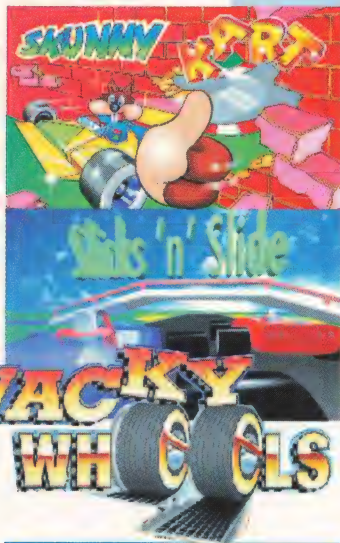
Avaruustaisteluklassikko entistään parempana.



95



# Maanteiden valtiaat



## Wacky Wheels v. 1.1

Apogee

PC

Minimi: 386, 2 Mt

Äänituki: AdLib, Sound Blaster, GUS, PAS, Sound Source, General MIDI

Ohjaus: N

Kiintolevy: 5,6 Mt

Muuta: Shareware-peli.

Löytyy Pelit-BBS:stä pakettina 1WACKY.ZIP. Rekisteröinti \$24,95/\$34,95.

Testattu: 486/33, 8 Mt, SB Pro

## Skunny Kart v. 1.4

Copysoft

PC

Minimi: 386, 4 Mt

Äänituki: AdLib, Sound Blaster

Kiintolevy: 5,1 Mt

Ohjaus: N

Muuta: Shareware-peli.

Löytyy Pelit-BBS:stä pakettina SKART14.ZIP. Rekisteröinti \$29,95.

Testattu: 486/33, 8 Mt, SB Pro

## Slicks 'n' Slide v. 1.285

T. Kauppinen

PC

Minimi: 386SX, 2 Mt

Äänituki: AdLib, Sound Blaster

Kiintolevy: 600 kt

Ohjaus: N

Muuta: Shareware-peli.

Löytyy Pelit-BBS:stä pakettina SLIX1285.ZIP. Rekisteröinti 30 mk.

Testattu: 486/33, 8 Mt, SB Pro

**P**ien kevyitä autopelejä ei ole liiemmin näkynyt, mutta yllättäen shareware-rintamalla ilmestyi kaksi hyvin samannäköistä tuotetta: Wacky Wheels ja Skunny Kart. Katsastimme nämä ja tutkailimme kolmantena klasisen suomalaisen Slicks 'n' Slide'n uusimman version.

Wacky ja Skunny ovat suoria kopioita Nintendon Mario Kartista, minkä lisäksi kaikkia kolmea yhdistää hyvä tekninen toteutus ja pelattavuus. Lisäksi yksikään peleistä ei rajoitu vain tylsään eteenpäin menoon asfaltilla.

Aseistettuja autoja on PC:llä aiemmin ollut muistaakseni vain Accoladen DeathTrackissä. Nyt lähes viiden vuoden kuluttua saamme jälleen nauttia räiskimisen riemusta: Wacky Wheelsissä ja Skunny Kartissa saa AMPUA kilpakumppaneita! Slicks 'n' Slidestä ampumaoptio puuttuu, mutta tekijän mukaan aseet ovat tulossa jo seuraavaan versioon.

## Eläintarhan ajot, osa 1

## Wacky Wheels

Kun tylsä tallustelu omissa häkeissä ei enää riitä tyydyttämään

eläintarhan eksoottisten otusten toiminnantarvetta, päättävät ne tehdä asialle jotain. Karvaisen Pöffö-pandan johdolla ne kaappaavat joukon mikroautoja ja kaasuttavat tylsän laitoksen portista ulos.

Wacky Wheelsin asearsenaali ei ikävä kyllä sisällä futuristisia megatykkeitä ja gigantisia lasereita, vaan pysyy enemmänkin ällösöpölinjalla. Radalta kerätään siilejä, joita huiskitaan muita autoilijoita päin. Asearsenaalia saa lisättyä muutamilla lisäaseilla, joita löytyy ripoteltuna ympäri rataa. Kertakäyttöisiin bonusvempeliin, eli tulivoimankohottajiin, kuuluu pieni valikoima pommeista tulipalloihin.

Lisäaseita on kyllä hävyttömän vähän ja käytännössä vain tulipalloista on hyötyä. Tielle jäävät esteet kun on niin tavatoman helppo kiertää.

## Pelattavuus kohdallaan

Wacky Wheelsin tekijät ovat nähneet vaivaa saadakseen pelistä pelattavan ja vaivannäöstä on ollut hyötyä. Harvoin saa testattavakseen näin lumovoi- maista ja pelattavaa peliä.

Minuun teki eritoten vaikutuksen se, että kaasujalkaa ei

ole pakko hiljentää tiukoissa kurveissa. Wackyn mikroautot käyttäytyvät aivan kuin poliitikot: nykäisy jarrukahvasta ja kurssi muuttuu lähes tyystin.

Radasta tietysti riippuu, miten raskaasti kaasujalkaa tulee käyttää. Shareware-version radat olivat vielä melko yksinkertaisia, mutta rekisteröimällä saa triplamäärän ratoja, jotka ainakin esitteen mukaan vaikuttavat hyvin mielenkiintoisilta.

Kaksinpelinä WW on todellista hupia. Kaksi kuskia voi ottaa erää toisistaan perinteisesti joko modeemin tai nollamodeemi-kaapelin välityksellä. Lisäksi jos koneesta löytyy tarpeeksi vääntöä, pääsee samalla koneella huristelemaan kaksi kilpakumppania, kumpikin omalla näytönpuolikkaallaan.

Kaksinpeliin tuo oman vaikeutensa se, että vain ihmispelelaajat voivat käyttää siilejä hyökkäysvälineinä. Tämän takia onkin hyvä, että ampumista voi harjoitella omissa pienessä alipelissään, joka sekin on melkoista huvia.

## A-luokan autopeli

Wacky Wheelsin runko on vekseligraafinen tuttujen vektoreiden sijaan, mikä sopii peliin



Etsi kymmenen eroa: vasemmalla Wacky Wheels, oikealla Skunny Kart.





kuin puheripuli Laukkaselle. Maisemat rullaavat sopivan pehmeästi ja mopokoneen omistajat pärjäävät vähentämällä yksityiskohtia. Musiikista ei voi kuin kiittää, eivätkä ääniefektitkään ole huonoja.

Graafisia gimmikkejä on pelissä mukana yllättävän paljon. Eläimet tuulettavat tehdessään huumia taitotemppeja, peittelevät silmiään kauhuissaan ynnä muuta hupaisaa. Kaksinpelissä voi kaverille kommentoida irvaillevilla pirunkuvakkeilla tyyliin "opi ajamaan."

Jos jostain pitää nurkua, niin pelin radat voisivat olla hieman pidempiä ja monipuolisempia. Lisäksi kampanjamoodi Formula 1 Grand Prixin tapaan (rataharjoittelut, aika-ajot, yms.) olisivat poikaa. Eikä sujuvasanaista kommentaattoristakaan olisi haittaa ("Ossi-tiikeri tulee, ohittaa Niko-pandan ja voittaa kisan!").

Wacky Wheels on hävyttömän addiktiivinen autopeli. Tekninen toteutus on kohdallaan ja uskomaton pelattavuus suorastaan pakottaa pelaamaan kerta toisensa jälkeen. Suosittelen!

## Eläintarhan ajot, osa 2

# Skunny Kart

Belgialaisen Copysoftin esikoistuote Skunny Kart on hämmästyttävän samannäköinen kuin Wacky Wheels. Eläintarhasta karkaamisen sijasta Skunnyn juoni on koe-eläinlinjalla. Kyseessä on virtuaaliorava, joka syötetään tietokoneeseen ja alkaa tempuilla itseksensä.

Muuten Skunny Kart on kuin kutistettu Wacky Wheels. Pelin formaatti on lähes sama: pienet mikroautot huristelevat vokseligraafisilla radoilla ja kuvakulmakin on tuttu.

Skunnyn radoissa on hieman enemmän lisäroinaa kuin Wackyn vastaavissa. Bonuseneisiin on paljon helpompi osua ja mukaan mahtuu haitallistakin romua. Eritoten minua huvittivat Arnold-samplit tiettyjä lisäveikkeitä käytettäessä.

Skunny Kartin tekninen toteutus on astetta Wacky Wheelsiä huonompi. Edellisen grafiikka vaikuttaa hieman hutaistulta jälkimäiseen verrattuna, ja

grafiikan tarkkuus varsinaisilla kilparadoilla on paljon Wacky Wheelsiä heikompi.

Skunny Kart on käytännössä Wacky Wheelsin kutistettu versio. Huono peli se ei kuitenkaan missään nimessä ole, vaan on sekin ehdottomasti kokeilemisen arvoinen.

## Autoilua lintuperspektiivistä

# Slicks 'n Slide v. 1.285

Suomalaisen Timo Kauppinen jo pitkään kehittämä Slicks 'n Slide on saavuttanut jo jonkinlaisen kulttipelin maineen kotiprovinssimme rajojen sisäpuolella.

Slicks 'n Slide radat on kuvattu ylhäältäpäin ja ajajina toimivat elukoitten sijasta ihmiset. Autovalikoimaan kuuluu kaikkia muita paitsi mikro-autoja, aina moottoripyörästä uaziin ja protosta tankkiin.

Nimensäkin mukaisesti Slicks 'n Slideen kuuluu hulvaton renkaitten vinguttelu. Jos vauhtia on tiukassa kaarteissa liikaa, autot luistelevat kuin liukkaalla jäällä, minkä vuoksi autojen kontrollisysteemiä on vaikea oppia.

Kun Slicksin kontrollisysteemin perusajatuksen (tassu irti kaasupedaalilta tarvittaessa) op-

pii, peliin pääsee sisälle. Tähän tosin menee melkoisesti aikaa ja ennen kuin tietokoneelle pystyy antamaan edes kohtalaisen vastuksen, joutuu ratoja jankkaamaan monia kertoja.

Suurimman hovin Slicks 'n Slidestä saa kun saman tietokoneen ääreen ahtautuu neljä pelaajaa ottamaan toisistaan mitaa. Tietokonevastus kun on vähän turhan hyvä.

Slicks ottaa vastaan neljän pelaajan syötteen varsin kivuttomasti, vaikka joskus hukkaakin näppäinpainalluksen sinne tai tänne. Ilotikkua (Advanced Gravis) en saanut kirveelläkään toimimaan.

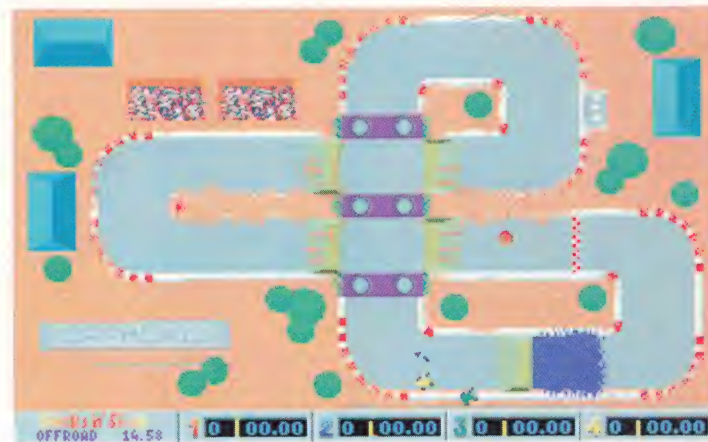
Suurin vika Slicksissä on se, että siinä ei saa ampua. Tekijä tosin lupaa ammuskelumahdollisuutta jo versioon 1.9 ja Ti-

mo Kauppinen on tavannut pitää sanansa, joten emmeköhän pian pääse tappamaan toisiamme.

Ampumisen sijasta Slicksissä tönitään muita pelaajia usein ratkiriemukkein tuloksin. Pieni ja kevyt moottoripyörä kiihtyy nopeasti ja on kohtalaisen nopea, mutta jos vastapuolen ajoneuvona on raskas kuorma-auto, ei paljoa tarvitse arvailla kumpi kärsii törmäilystä enemmän.

Slicks'n Slide on puutteistaan huolimatta kelpo shareware-autopeli. Itse olen pelannut sitä jo pitkään ja pelaan vastaisuudessakin. Toivottavasti tekijä saa lupaamansa uudistukset pian valmiiksi.

Ossi Mäntylähti



Menestys maailmallakin: Slick'n Slide Suomesta.

## Wacky Wheels

### Toteutus

Pelattavuus ja tekninen toteutus kohdallaan. Peli suorastaan imee itseensä.

### Kynnys

Ei ole.

### Yhteenveto

Wacky Wheels on tämän hetken autopelien kuningas. Kuinka tarvitsee Mario Karttia?

90

## Skunny Kart

### Toteutus

Autoilevan oravan parissa viihtyy pitkään. Hauska. Pienet jipot nostavat hymyn huulille. Grafiikka ei ole yhtä loisteliasta kuin Wacky Wheelsissä.

### Kynnys

Pelin opetteluun menee hetki.

### Yhteenveto

Skunny Kart on käytännössä Wacky Wheelsin pikkuveli.

83

## Slick'n Slide 1.285

### Toteutus

Renkaitten vinguttelu liukkaalla asfaltilla on hyvin kiehtovaa puuhaa. Suomenkielinen toteutus antaa roimasti bonuspisteitä. Ei saa ampua - vielä.

### Kynnys

Autojen kontrollisysteemi on vaikea omaksua.

### Yhteenveto

Slicks 'n Slide on hyvä yritys, mutta kaipaa vielä vähän parantamista.

82





## Klik & Play

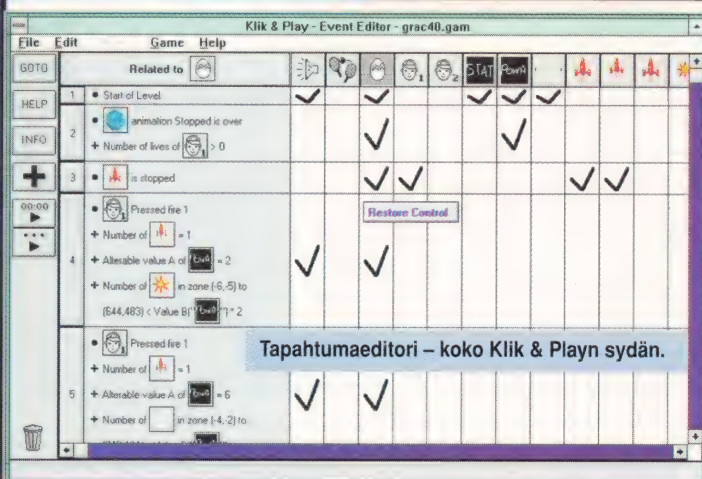
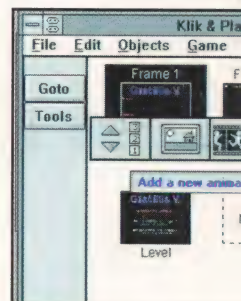
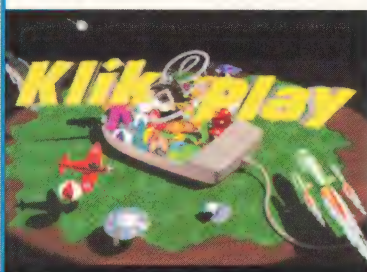
Europress Software

PC CD-ROM, Windows

Minimi: Kone, jossa Windows pyörii sujuvasti. Käytännössä vähintään 386/33, 4 Mt muistia ja Windows-kiihdytetty näytönohjain Ohjaus: N & H (J) Äänituki: Kaikki Windows-yhteensopivat äänikortit Kiintolevy: Asennuksesta riippuen 20 Mt – 50 Mt Muuta: Hitaalla romppu- asemalla ohjelma on käytännössä pakko asentaa kokonaan kiintolevylle (n. 50 Mt.) Jos KP:llä tehtyä ohjelmaa haluaa myydä eteenpäin, tulee Europress Softwarelta ostaa siihen lisenssi.

Testattu: 486/33, 8 Mt, SB Pro, CD-ROM 150 kt/s

# Pelintekoa Windowsilla



Suosittujen pelinteko-ohjelmien, AMOSin ja STOSin valmistajat ovat viimein siirtyneet PC-puolelle. Tu-loksena on Klik & Play, jolla periaatteessa kuka tahansa pystyy tekemään omia pelejä, vaikkei koodinväntämisestä olisi hajuakaan.

Omien ohjelmien tekemisessä on kuitenkin uskomattoman paljon kaikenlaista pientä vääsäämistä ja säätämistä, joten aivan nimensä mukainen Klik & Play ei ole. Pelin synnyttäminen ohjelmalla vie aikaa, mutta ei vaa-di juurikaan tietoa tai kokemusta perinteisestä ohjelmoinnista.

## Ikkunoitua ohjelmointia

Klik & Play on vain ja ainoas-taan Windows-ohjelma, joten Dos-pohjaisia pelejä ei sillä pys-ty tekemään. Tästä on luonnolli-sesti omat hyvät puolensa ja omat haittansa.

Suurin haitta on se, että koneessa tulee olla Vääntöä. Win-dows ei joka nuhapumpussa pyöri ja ohjelmointi vaatii työ-s-tökoneelta paljon enemmän te-hoa kuin koneelta, jolla peliä on tarkoitus ajaa.

Kuten Windows-sovellukset yleensäkin, myös Klik & Play on käyttäjäystävällinen. Vaikka käyttöliittymä ei olekaan aivan standardi, sen oppii nopeasti, eikä ohjelmankaan opetteluun mene ylenmäärin aikaa. Mutta vaikka Klik & Play perustuu lähes tyystin tapahtumien ja näi-den määreiden hallintaan, on aiemmasta ohjelmointikoke-muksesta tietysti apua.

## Flying Windows

En suoraan sanoen uskonut, et-tä Windowsilla pystyy tekemään nopeatempoisia räiskintäpelejä, joissa ruudulla on useita olento-ja samaan aikaan ja mieluum-min vielä 256-värisinä. Klik & Play veti kuitenkin pisteet kotiin.

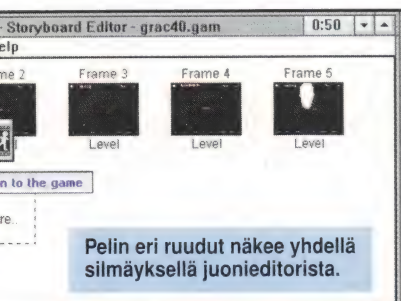
Ohjelma on yllättävän nopea: 800x600-tilassa 256 värillä ruu-dunrullaus ja objektien liikuttelu sujuu suorastaan vauhdikkaasti. Minulla tosin on koneessani ISA-väyläinen Windows-kiihdy-tetty näytönohjain, eli perus-VGA:lla se saattaa olla tuskallista.

Ohjelma käyttää omaa grafiik-kakirjastoaan, jonka avulla koh-teiden sulava liikuttaminen ku-varuudulla toimii hienosti, eli vaikka ruutu täyttyy erilaisista hyvin nopeasti liikkuvista objek-teista, ei ongelmia tule.

## Romppu vai ei

Klick'n Playtä pystyy käyttä-mään jopa yksinopeuksiselta CD-ROM-asemalta. Itse ohjel-mointiprosessi vaatii kuitenkin jatkuvaa kirjastojen selailua, jo-





ten on se aikamoista masokis-  
mia. Siirtonopeus ei ole ongel-  
ma, vaan pitkät hakuajat.

Käytännössä yksinopeuksis-  
ten romppuasemien omistajat  
joutuvat siirtämään tärkeimmät  
kirjastot omalle kiintolevyllään,  
jolta tilaa häviää semmoiset 40  
megatavua. Myös tällöin CD:tä  
tarvitsee pitää asemassa ohjel-  
man käynnistyksen ajan.

Klik & Play on tarkoitettu aika-  
nuorille, ilmeisimmin ensimmäi-  
seksi tai toiseksi "ohjelmointi-  
kieleksi". Valitettavasti ohjelmas-  
ta puuttuu juuri se ohjelmointi-  
kieli.

Strategia- tai seikkailupelien  
toteuttaminen vaatii monipuoli-  
sempaa ohjelmointikieltä. Nyt  
esimerkiksi erilaisten bonusesi-  
neitten keräilyn laskeminen jou-  
dutaan tekemään kätketyllä las-  
kurilla. Lähinnä kaipaen erilaisia  
muuttujia ja niiden käsittelyyn  
liittyviä funktioita, sillä perus-  
mallissa on vain neljä muuttu-  
jaa, joiden arvoja voi muunnella.

## Operaatio Nemesis

Päätin kokeilla Klik & Playtä käytännössä tekemällä horisontaalisesti ru-  
laavan Nemesis-kloonin vanhojen MSX-aikojen kunniaksi.

Kun pelin idea oli selvillä, aloitin toteuttamisen poimimalla pelin muka-  
na tulleista grafiikkakirjastoista erilaisia objekteja. Päätin asettaa satun-  
naisesti sinne tänne poukkoilevan tulipallon lisäämään jännitystä ja lisä-  
si pari ilkeän näköistä metallimömmöä yrittämään tuhmia. Ruudulle piti  
saada myös oma Nemesisen Tulivaarnan näköinen alus. Objektit lisäsin  
pelikenttään yksinkertaisesti vetämällä ne omasta kirjastostaan pelialu-  
eelle. Helppoa ja yksinkertaista.

Seuraavaksi vuorossa oli objektien animointi. Klik & Playn kirjastoissa  
ei ole animaatioita valmiina juuri nimeksikään, joten työllistin pikkuveljeni  
Sampon, hän kun on minua huomattavasti taitavampi piirtäjä.

Pikkuveljeni animoi mahtavia räjähdysraameja innolla, vaikka turhautui  
välistä tappelemaan värien kanssa. Lisäksi animaation kohdennuspisteen  
joutuu itse määrittelemään jokaiseen kuvaan – se kun ei kopioitu edelli-  
sestä raamista. Jos omissa animaatioissa objektit heiluvat pahasti, kan-  
nattaa tarkistaa animaatiokuvien kuumen pisteen sijainti.

Tämän jälkeen oli vuorossa objektien tarkempi määrittäminen. Ohjel-  
moin lisävoimapallukani kiertämään ympäri ruutua, viholliset törmäys-  
kurssille pelajaa päin ja oman Tulivaarna-alukseni pelaajan ohjattavaksi.

### Mitä nyt tapahtuu?

Kun graafinen runko oli lähes valmis, siirryin Klik & Playn tapahtumaedi-  
toriin, jossa piti määritellä mitä tapahtuu milloinkin, esimerkiksi mitä ta-  
pahtuu, kun pelaaja painaa tulitusnäppäintä tai kun ohjus kohtaa vihollis-  
seksi määritellyn olennon.

Tapahtumien määrittelemisessä oli yllättävän suuri työ: niitä on huo-  
matavasti enemmän kuin äkkiseltään luulisi. Lisäksi tapahtumiin linkittyä  
vielä alatapahtumia, joiden toiminnot pitää myös määritellä.

Onneksi suurimman osan tapahtumista saa määritellä "pala kerral-  
laan". Tasoa voi siis pelata ja kun tapahtuu jotain sellaista, mitä ei ole oh-  
jelmoitu, ilmestyy ruudulle valintalaatikko, jossa määritellään mitä tapah-  
tuu kun se-ja-se kohde tekee temppujaan.

Kovan työn jälkeen sain kuin sainkin valmiiksi yksinkertaisen peliruu-  
dun, jossa on yksi vihollinen, alus ja yksi bonusesine. Bonusesine antaa  
lisää tulivoimaa ja vihollinen kuolee ohjukselta. Simppeliähän moinen tie-  
tysti on, mutta vaatii melkoisesti työtä.

Haluttaessa Klik & Play kääntää pelin EXE-tiedostoksi. Tarvittavat ää-  
net, animaatiot ja muut oheistiedot kootaan erityisiksi datatiedostoiksi,  
joten Klik & Playtä ei tarvitse sillä tehtyjen pelien pelaamiseksi.

Jos ja kun joskus saan Operaatio Nemesiseni valmiiksi, uppaan sen  
Pelit-purkkiin kaikkien ihasteltavaksi.

Ossi Mäntylähti

Klik & Play on ilmiselvästi tar-  
koitettu vain toimintapelien te-  
kemiseen. Sillä pystyy tekemään  
nopea- tai hidastempoisia toi-  
mintapelejä, yksinkertaisia ope-  
tusohjelmia ja ylhäältä kuvattuja  
autopelejä, ja niihin se soveltuu  
erinomaisesti.

Ossi Mäntylähti

### Toteutus

Teknisesti suorastaan loiste-  
lias, käyttöliittymä ei ole ihan  
Windowsin standardienmu-  
kainen. Lausekielinen ohjel-  
mointikieli puuttuu, joten Klik  
& Play soveltuu vain toiminta-  
pelin tekemiseen. Suuri kir-  
jasto grafiikkaa, musiikkia ja  
äänitehosteita mukana.

### Kynnys

Helppo oppia ja pienen ohje-  
kirjan tavaamisen jälkeen  
omien pelien tekeminen käy  
näppärästi. Omien olioiden li-  
sääminen on todella helppoa.

### Yhteenveto

Yksi parhaista toimintapelien  
pelinteko-ohjelmista PC:lle.  
Jo mukana tulevat esittelyoh-  
jelmat näyttävät miin Klik &  
Playllä pystyy. Jos tällä ei saa  
omia pelejä aikaan Win-  
dowsissa, ei vika ole ohjel-  
massa.

Pelinteko-ohjelma



**Suomen suurin harrastajan tietopankki.  
Yhdyskäytävä maailmankylään.**

# MITS

- Kuvia, grafiikkaa, pelejä, ohjelmia, animaatioita, musiikkia ym.
  - PC-, Amiga-, Mac- sekä Atari-tiedostoalueet
- Internet, Freenet, SYP-solo-yhteydet sekä BBS-Gateway
  - Maailmanlaajuinen sähköposti ja tiedonsiirto
    - 40 yhtäaikaista käyttäjää, 24h/vrk
    - 70 aktiivista keskustelualueita
  - UseNet-uutisryhmät (yli 4.000 kpl)

1200-14.400 bps, MNP/V.42bis, 8, n, l

Maanlaajuisesti: **0600-93500** (2,20 mk/min + ppm)

TeleSampo: **S)iirry MITS** (1,95 mk/min + Telesammon perusmaksu)

Modeeminumerot: Rekisteröinti ylläolevista numeroista tai esim.

PC-SuperStoren myymillä credit-koodeilla (alkaen 2 p/min + ppm)

**(90) 348 205**

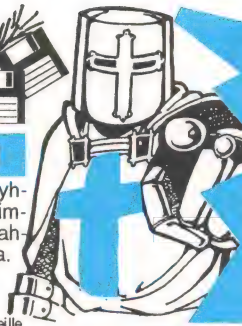


# AMIGA- JA PC-OHJELMIA JOULUKUUSSAKIN PIKKURAHALLA.

Satoja uskomattoman edullisia ohjelmia alkaen 9,90.

PIKATILAUS PUHELIMELLA ☎ (931) 255 5050

Näillä hinnoilla sinun kannattaa tilata ohjelmadiskettejä nippukaupalla. Monet tilaavat nyt tyh-  
jät diskettinsäkin ohjelmien kera. Valikoimissamme on myös täysihintaisia hitteilejä parhaim-  
malla mahdollisella tavalla mainostavia pelattavia demopeliversioita (prev.). Keskstä siis mah-  
dollisimman moni tilauksesi Avesoftiin. Tällä tavalla tuet myös suomalaista peliohjelmointia.  
Tilaa yli 10 PD- tai Ave-ohjelmaa niin maksat POSTIKULUJA VAIN KYMPIN.



**KAIKKI  
OHJELMAT**  
hintavälillä  
**9,90-95,-**

Tilaa yli 10  
PD- tai Ave-ohjelmaa  
niin maksat postikuluja  
VAIN KYMPIN.

## AMIGAN PD-/SW-VALIOT 19,-

2. Super Bumper flippipeli.
4. Monopoly, perustuu kuuluisaan lautapeleihin.
5. Chess 2.0. Teeke Amigastasi shakkitehtokoneen.
7. Card Games. Korttipelikoelma.
9. Standard Games. Useampia tuntuja pelejä.
10. Paranoids. Pako mielisaraalasta.
12. Slotcars toimintapeli. Ajat romuralia. Kaikki keinot sallittuja.
15. Battleforce, mahtava robotiteistelu.
21. Alkuluola, jännittävä suomenkielinen tekstitseikkailu.
- 22.-23. Empire uusi versio 2.1. Sotapelin kingl 2 x 19,-
24. Soli Run, USA:n sisälisäsoittoa nyt jännittävästi pelinä.
25. CAR V 2.0 autokilpailu. "Kaukakuuluralli" läpi Ruotsin.
27. Mech Fight, uusi tasokas Mech-taistelupeli.
28. Videopop. Pelaajille, jotka eivät pelkää tietokonejakajaa.
29. Billiards. Herasmiespeli, joka ei tarkempaa esittelyä kaipaa.
30. Omega. Roolipeliuutuus, joka on Hackin laajempi (1 Mb).
31. Train. Sähköjunasimulaattori junien ystäville.
- 32.-33. Star Trek. Arvostettu Tobias Rictorin versio 1 Mb, 2 x 19,-
34. Chuck Rock. (Prev.) näyttävä Mario-tyylinen kivikavaseikkailu.
35. No Man's Land. Uskomattoman pelattava commandokäsintäistelu.
45. Boulder Dash Collection. Monta versiota kuuluisasta hitistä.
46. Sea Lance. Ydinseikkailu- ja haastattelupeli. Ydinpolta muukalaiset.
49. Air Ace. Taisteile brittihävittäjällä 1 maailmansodassa.
44. Microprose Golf. Puhdista Amigan ehkä parhaasta golf-pelistä.
46. Tähtitarvaus ja aarteensietä. Kaksi viikoa koko perheen arvuspeliä.
47. Raid. Ohjaa taistelukopterisi läpi vihollislaivojen.
48. Xmaslemmings (prev.). Löydättömät Lemmingsit jouluseikkailuissa.
49. Legend of Lohien. Jälleen uusi haastaja Ultimalle.
50. Mikrobos. Brittipeleihin yleistä avaruuspeliä. 1 Mb.
52. Pinball Dreams(Prev.). Amigan paras flippipeli.
57. Pinball Fantasies (prev.). Jatko-osaa Pinball Dreamsille.
58. Eternal Rome V 1.1. Yhden tai monen pelaajan satostrategiapeli.
59. Rocy V 1.0. Vartenotettava haastaja Boulder Dashille.
60. Diplomacy. Strategiapeli 1 maailmansodan varjoissa.
62. Minapeli, joka on pasianssin veronajan ajantappaja.
63. Last Refuge toimintapeli. PD:n parhaita.
64. Maths Adventuressa ratkaiset huikeiden arvoituksia.
65. Nige Mansell's World Championship (prev.). Formulakisa.
66. Lemmings Tribes (prev.). Uuden sukupolven Lemmings-vaellus.
67. Desert Strike, huipulluuden hienokiteinen. 1 Mb.
- 72.-77. Megapack-levyt 1-6. Monta parhaimpiin kuuluvaa PD-peliä joka levyllä. Tilaa yhdessä tai erikseen. 1-6 x 19,-
78. De Luxe Pack Man. Huippu-uutuus, joka syrjäyttää muut pakut.
80. Hyötöyohjelmapaketti. Kymmeniä apuvälineitä tosi harastajalle.
81. Soundtracker V 2.4. Nyt entistä parempia äännejä.
82. Musiikkidisketti edelliselle (Soundtracker V 2.4).
83. Soitinidisketti nro 40 (Soundtracker V 2.4).
84. Grafiikkadisketti, pirttaonin, pyöritys, slideshow ym.
85. Uusio hyötöyohjelmapaketti. Sis. n. 20 ohjelmaa.
89. Ave-hyötöyohjelmapaketti. 1. Paljon tarpeellista samalla levyllä.
90. Taulukkolaskenta nyt PD:n - uskomattoman. Mukana engl. ohjeet.
93. Print Studio, printtaa kuvia, tekstiä ja grafiikkaa.
94. Suuri PD-selection. Runsaasti pelejä, demoja yms. ohjelmia.
95. Amigafox. Uusi tekstinäköyohjelmien grafiikkaominaisuus.
96. Fixdisk V 1.2. Korjaa viottuneita diskettejä toimintakuntoiseksi.
97. Check Book. Hoida kotitalousasi.
98. Ave Utility Collection. 4. Paljon hyötösoittoa.
99. Uusi Protacker 2. 1A. Vuoden -92 musiikkiohjelma.
100. Mainio PD Diskmaster 3.2. Ehkä tärkein Amigan työkalu.
101. Avesoft Utility Colly 2. Kymmeniä hyötöyohjelmia.
104. Virus Checker V 6.33. Uusin parhaista viruksetantajista.
109. New Tracker Collection. Paras sävellysohjelmakokoelma.
109. Techno Sounds. Teknomusiikkia. Vaatii sävellysohjelman.
112. Inscript-sivuntaitto-ohjelma teet mainoksia ja kirjoja.
113. Amo Kere. Näppärit tekstinäköyohjelmia.
115. Base 2 on Mikrobien keuhma kortistointiohjelma.
116. PGmosh. Kuvittaa jopa 300 kuvaa ja 3000 kirjallatiiohin.
117. PD-ta purkaa ja pakkaa tekstonekoneohjelmia teet kaakasti.
118. PWRITE tekstinäköyohjelmien uusi versio 3.3
119. PC task IBM PC emulaattori.
- 123.-125. Techno Sounds. Tilaa kaikki tai yksittelen. 1-3 x 19,-
126. Technoside by Zen. Näyttävä scfi-slideshow.
127. State of Art Demo (Spaceballs). Demoksin voitajia. 1 Mb.
- 128.-129. Sample Collection 1-2. Nasevia ääniä. 2 x 19,-
130. Toolmanager. Laaja apuohjelma WB:n käyttäjälle.
131. Disksalv 2. Uusi ohjelmien korjaaja.
134. Tulki ääntä ja kääntää englantiä.
135. Brutal Sports Football prev. Verrattoman verinen jenkkiutis.
136. Batman Returns prev. Olet lepakko. Crash, Zip, Boom!
138. WP-2: käynnistävää moniajavia Tetris huippuajant.
140. F1 Challenge prev. on tosihyvä ja vauhdikas autopeli.
142. Sensible Soccer V 1.1 92-93 prev. Futispeleinen pitkäaik. ykkönen.
143. Chaos Engine prev. Tuhoamispeleinen kävelävä kingi - lad shell.
144. Woody's World prev. Pomppiva taikuri tulee taas.
146. Trolls prev. Peikonsoma haastaja Supermoolle.
147. Gunship 2000 prev. Helikopterisimujen ehdoton eläitiä.
149. Space Hulk prev. Hemojaraastavan hieno 3D-taikkilapeli.
150. Alfred Chicken prev. Taistelukana haastaa Sonicin ja Marion.
152. Frontier prev. Kaksi mahtavaa. Elite II:sta.
- 154.-155. Spaceballs 9 Fingers huippudem. (State of Art 2) 2 x 19,-
157. Pygmy Projects Extension -93. Assemblypartien voitajadem.
160. Beneath the Steel Sky prev. Upea futuristinen sabotöriseikkailu.
162. Road Rash prev. Rajotteineen moottoripyöräpeli.
163. Kaksi previkkaa: The Patricia, F1 Challenge
165. Turboraketti. Gravity-tyylinen tosihyvä avaruuskäsintäistelu.
166. Previkakokoelma 1. Trollers, California Games 2.
167. Previkakokoelma 2. Agony, Int Sports Challenge, Dayl. Robbery.
168. Previkakokoelma 3. Loopz, Moonshine Racer.
169. Previkakokoelma 4. Lords of Chaos, Frentic.
170. Magic Boy prev. Selvitä ihmepelejäsi kentiä, nististä oloita.
171. Cannon Fodder Xmas. Avaruuspeli, josta tykin nautokasykköä.
172. Alien 3 prev. Ripley ottaa mittaa avaruuden pedoista.
174. Reloadkick 1.3:lla nopea WB 1.3 lataus + vanh.ohjelm. toimivuus.

175. The Last Tetris prev. viimeisintä manaa Tetris-faneille.
176. Second Samurai prev. Actiontyyteen samuraisseikkailu.
177. Diskmaster 2.1 C. Mahtava filekäsittelyä. Pakkohankinta.
178. Qwik prev. Team 17:n haastaja Bubble Bobble.
179. Donk! prev. Vauhdikas Samurai-ankan seikkailu.
180. Paranoid 90 prev. Älyä ja liipasinta kysyvä robotiseikkailu.
181. Superfrog prev. Amigan parhaita tasohyppelypelejä by Team 17.
182. Creatures prev. Pelasta karvapallokansa moottorisahapavuilta.
183. BC Kid prev. Supermarion mahdollinen kivikautinen kantapasi.
186. Hired Guns prev. Upea 3D tulevaisuuden käytäväseikkailu.
187. Seek & Destroy prev. Hieno päättäväisyys heikotepeli.
188. Goal prev. Ehkä Amigan paras jalkapallopeli.
189. Bzero prev. Puhdistaa taivas Zero-hävittäjällä.
190. Asiantunteva, israeliaiversio klassisesta minipelistä.
191. Walker prev. Tuhoa kävelijärobotti 2. vihollisnastat.
192. Shadow of the Beast 3 prev. Graafisesti upea taisteluhyppely.
194. Overdrive 2 prev. Puhdistaa Antigraav-tankilla lähtenut.
195. Team 17-Overdrive kilpa-ajo prev. Parhaita autopoleja.
196. Slots on uusi suomalaisen yksikätinen rosvo.
197. Arcade Pool prev. Huippuluokan biljardi by team 17.
198. Theatre of Death (prev.) Cannonfoddermainen taistelupeli.
199. Son of Emire (prev.) Hyvä keskiajan seikkailu.
200. Wiz'n'iz'n (prev.) tietäjä haastavat Sonicit ja Mariot.
201. Ishtar 2 (prev.) Laadukas haastaja Dungeonmasterille.
202. Senseless Violence (prev.) Räväkkä ammutakäsintäistelu.
203. Bob's Bad Day (prev.) pallo läpi vaikka käänteen voima.
204. The Ancient Art of War in the Skies (prev.) Hyvä 1. MS lentosimu.
205. Roboduck (prev.) Hyvä haastaja Boulder Dashille.
206. Worderdog (prev.) olisi pelin nimi joo Sonic siili olisi koiria.
207. Burning Rubber (prev.) Rallipeli, jossa valitset reitin.
208. Crash Dummies (prev.) Taistele ura auki monitorien maailmassa.
209. Ditheli in Space (prev.) Loiki vieraiden luonnonlakien alla.
210. Toad Frogger 94 on paras näkemämme Frogger-klooni.
211. Pelikokoelma King's Aces pokeri ja Space Shooter pika-ammutta.
212. Vitsituku, Mikrotivini, Lottopeli ja muuta mukavaa.
- 213.-214. Quest for Shit. Tuhoa...kamineen totaaliääkkö. 2 x 19,-

## PC FOX PD-/SW-OHJELMAT 19,- (3.5"HD)

1. Arc Master. Helpokäyttöinen valikko-ohjelma. Pakkaaja/purkaja.
2. Wolfenstein. Dungeonmasterityylinen huippupeli.
3. Pinball flipper + Breakout-minimurtopeli.
26. Uptonen pörssipelisiimulaattori nautti yrityksen.
30. Vampyr, kuuluisan roolipeli-ohjelman 2.0.
40. Monopoli. Onnistunut PC-käännös klassikkopelistä.
93. Keen Episode IV: Secret of the Oracle.
111. Tank Wars:issa on paljon asearsenaalia ja tunnelmaa.
132. Pharaoh's Tombissa seikkailat pyramidissa muumioita vältellen.
133. Space War. Anna plasmatykin soittaa. Hyvä peli!
139. Tähtilaivastosiimulaattori. Johda väkään kilingonilaivastoa.
141. 3D Star Trek. Istu kapteeni Picardin komentotuoliin.
147. 4 x 4 Off-road Racing (prev.). Tosi hyvä raparali.
148. Pool on vektorigrafiikalla toteutettu biljardipeli.
153. Adventure Mapperialla amatöörin tekee seikkailupelin.
155. African Desert Campaignissa käy 2. maailmansotaa Pohj.-Afrikassa.
161. Net Hack V 3.1.0. kehittyneempi versio. Vaatii 2 Mb kovalevytilaa.
162. Sukupuuhohjelmalla laitat sukupuuja järjestyskseen.
173. Death Watch roolipeli. 4. hahmoa. Todella hyvä grafiikka.
175. Keen 6. Legendäärinen lastenpelin kuutososa (prev.).
176. Keen 1. Menestyssarjan ensimmäinen peli.
180. PD-pokeri, joka simuloi Rayn klassista pokeripeliä.
186. PC-file 5.01. Asiakasrekisteriohjelma (käytössä meilläkin).
187. PC-file 5.01. Taratulus- ja tiedostomuunto muista formaateista.
188. Raamattun hakusaniohjelma ja muita laian hyötöyohjelmia.
194. Trivial-paketti. Neijä tietopäilylokoelma.
215. Konekirjoituskouluttaja, joka opettaa peilin avulla.
216. Cosmo's Adventure on parhaita lasten seikkailuja.
218. House of Horror 1. Larry-tyyppinen graafinen kauheuseikkailu.
219. House of Horror 2 on peljättävän ykkösen vauvituus jatko.
226. Battle Ship V.2.3. Näyttäväksi grafiikoi laivanvotus.
229. P Ford biorytmi V.3.0. Vertailee käynä, laati ennuusteita.
231. Where's that Mouse opettaa lapsille englantiä.
235. Hugo III eli Jungle of Doom. Hyvä haastaja Larrylle.
236. Hack V.3.6. on suosittu roolipeli, joka ei esittelyä kaipaa.
- 237.-238. Wolfenstein editorin pack. Vaatii Fox PD No.2:n. 2 x 19,-
246. Astrologia näet tähtitaivaat ja vasaat horoskoopit.
247. Army VGA. Tasokas North & South-tyylinen sotapeli.
- 251.-252. Envision Publisher Plus V.1.52 on tasokas monenlaisissa PC-koneissa toimiva julkaisuohjelma. 2 x 19,-
259. Battish-simussa olet 2. maailmansodan ajan sukellusveneen kapteeni.
261. Empire. Kuuluisan strategiapelin laaja versio.
265. King's on hieno yhdistelmä Empireä ja Civilizationia.
267. Scorch Earth V.1.2. Hyvä tankkisotapeli.
271. S3 Mipilla nappaat peleistä ja demoista musiikkifileit.
272. 412 vitsin bändineistä.
- 278.-280. File Express V.5.1. Hyvä kortisto/laakutusohjelma. 3 x 19,-
281. Stellar Defense on laserin kuuma avaruustasitupeli.
285. Talvisota on kansallispeli, joka ei esittelyä kaipaa.
286. Eemran nostaa PC:n perusmuistin maks. 736 K.
290. Konvertointiohjelma Adib-muust soundblastienle.
291. Modulen soitto-ohjelma on esillä äänikortille, joia ilmainki.
292. Disk Catalog syst. V.4.63. Selvitä tai tulostus diskettien sisällöstä.
293. Game Winerillä jädädyt pelitilanteet, joista voit jatkaa.
294. Promod V.1.1. Paras (Soundblaster Pro) modulen soitaja.
297. Mod Toollilla soitat ja tallennat Soundblaster-yhteensopivat samplet ja modit joo Amiga-yhteensopivasti.
298. Triton Fast Trackilla teet huippumusiikkia. Mukana muutama moduli.
301. VPIC-kuvankäsittelyohjelma EGA-, VGA- ja SVGA-kuvat helposti esiin.
304. Multi Civilizationilla saat Civilizationin ihmispelaajia.
306. Crusher agentipileissä oudot oloit mellaavat ja happi vähenee.
307. Crazy Shuffle on lasten välikäs muistipeli.
309. Blaque Bookilla (V.5.12) pidät kirjaan yrityksiäsiakkaista.
311. Calc taskulaskimen voit kutsua esiin niin halutessasi.
312. Forms on tekstinäköyohjelma (ASCII) tulostusoptioin.
315. The Civil War. Strategiapeli USA:n sisälisäsoitasta.
316. Claude kotpyskiäni nauti hauseksi mielei ongelmia.
319. Captain Comic II. Upea lasten seikkailupeli.
321. Conquest on selkeä valloituspeli jopa 7:llä ihmis-/konevastustajalla.
323. Kolme klassikkoo: Invaders, Centepede ja Worm Game.
327. Utopia on suomenkielinen pääministeripeli ikäisestä politiikasta.
328. Neon Paint on jopa Deluxepainin tasoinen piirto-ohjelma.
329. Night Riddessa tulitait lentokoneita ja desantteja. Hauska grafiikka.
333. Geoclock näyttää etäisyudet ja vrk-ajat. Jooe maaniet. opisk.
334. 7-bitteillä konsolilajinilla skandit ja sukumerkit kuntoon.
335. Pinball Dreams preview. Todella hieno flippipeli.
336. Freddy Pharkas preview on Sierran hienoin villin lännen seikkailu.
338. Gate 43 on avaruusalustan plasmatykitpeli. Väh. 640 Kb.
340. Barons 4.03 on keskiaikain sijoittuva rooliseikkailu.
341. Int. Ninja Rabbit 2.2 on hieno karatejänsipeli.
342. Dungeons of Unforgiven. Upea graafikkainen roolipeliuulma.
344. Crystal Caves on Apogeen tasokas lasten kavosseikkailu.
346. Math Rescue on matematiikkaa opettava lasten seikkailupeli.
347. Ken's Labyntin. Tasokas Wolfenstein-haastaja.
348. Zone 66. Tasokas vuoden 2035 sotapeli Epicitä (väh.386).
349. Overkill. Markkapeleinen Epcin avaruusräiskintä.
350. Harry Halloween on tasokas kauheuseikkailu. Apogeeitä.
351. Ceveman on previkka Eliten hienosta kulamiespeleistä.
352. Epic Pinball on huippupeliin - herätä Androidit!
353. Keen 5. Suositun lastenpelin viides seikkailu.
354. Keen 2. Suositun lastenpelin toinen seikkailu.
355. Keen 3. Suositun lastenpelin kolmas seikkailu.
356. Body Blows previkka on mahtava karatepeli.
357. Electro Bodysica olet tulevaisuuden biobococp.
358. Copy QM V.3.01. Uusi versio hyvästä kopiointiohjelmasta.
359. Animal Math opettaa lapsille matem. + Jooe Clock kellonopetus.
360. Storm avaruuspelin hieno leveli. Väh. 2 Mb kovalevy.
377. Ranger Foxissa ohjail 2000-luvun taisteluajasta.
364. Viruksentsortijuntapaketti (FP-210, SCANV 109, Clean 109).
365. Argo Checkers on hirellä toimiva tammipeli.
367. Tennis. Tasokas previkkaversio. Vaatii 620 Kb muistia.
368. Rally. Ralliautosimulaattori. Hienol 620 Kb/386.
369. Brutal Sports Football. Tulevaisuuden amer. jalkapallo.
370. Kaksi Tetristä - Floatris ja Uptis.
372. Imperium Rex. Tasokas haastaja Empiirelle.
373. Duke Nukem II (Apogee). Tuhoaa Alient. 620 Kb muistia.
374. Epic Baseball previkka loistavasta kaupall. pelistä.
- 375.-376. Doom. Ehkä PC:n paras peli. 620 Kb + 4,5 MB kovalevy.
377. Ranger Foxissa ohjail 2000-luvun taisteluajasta.
378. Nyet II. Ehkä paras Tetris-klooni.
380. Sango Fighter. Huippukaratepeli (prev). 620 Kb/32 Kb EMS.
382. Doom Net -ohjelmalla linitkäit kaikki Dooimpelienkoti.
383. Beneath a Steel Sky (prev.) Virginiin larjymainen taistelupeli.
384. Micro Machines (prev). Mukaanastampava autopeli.
387. Krusty's Fun House (prev). Simpsonien pellesankari vauhdissa.
- 388.-399. Loto Challengeerilla voitavat lottohommot.
390. Doom editor. Tuhti editoripaketti Dooimin pelaajille.
391. Norton 4.5. Quick Unerase, Safe Format ja Unrmovoe Dir.
392. Strategy VGA. Keskiaikain sijoittuva strategiapeli.
393. Round War VGA. Laadukas USA-IRAK tankkisotapeli.
395. Neijä eniasta palapeli-ohjelma. Voit isästä omia gi.kuvia.
396. Machine Nation on raju avaruussimulaattori.
397. Dino-ohjelmalla voit vaikka omia saursuksia, (VGA, EGA, CGA).
399. Kolme pakkausohjelmaa. ARJ 241, LHA 2.13, PKZIP 2.04.
402. Xargon seikkailupeli Epicitä. Hyvä, upea!
405. Jättipotti 1.1 (CGA) arpoa numeroita eri TV:n rahapeleihin.
407. Mice Man (EGA) on myös aikuiset "ottava" lasten älypeli.
410. Yab (VGA) huippubaseball peli. Väh. 500 Kb perusmuistia.
413. 3 pelintekoa-ohjelma. Ohjelmakirjasto, kartta ja sprite-editori.
412. Winter Lemmings (prev) (EGA). Jouda pikkuolennot turvaan.
413. Keen 7 (EGA). Uusi jatko-osaa suosittuun lastenpeliin.
415. Musician on hyvä sävellysohjelma soundblastienle.
416. Game Solutions sisältää 57 läppelausohjelmaa Sierran peleihin.
417. Video Poker & Casino hienolla VGA-grafiikalla.
418. Disk Catalog syst 7.04. Hyvä diskettien kortistointiohjelma.
421. Attack Sub (prev). Laadukas sukellusvenesiimulaattori.
423. Onnenpyörä. Melkein kuin TV:ssä. Voit myös laata kysymyksiä.
424. Ikkalienterilla voit laatia kalenteriteita.
429. Jill of Jungle II. Seikkale Tarzanin tyttäreillä.
430. Fairshares. Opastava ja tulostava hyvä taulukkolaskenta.
431. Wall Pipe. Tosihauska vedenjuoksuututpukeli.
432. Adib-musamodulis. Adib- tai Soundblaster-äänikorttiin.
433. Video Librarian. Kortistoi monipuolisesti miljoonia ohjelmia.
434. United Party -93 voitajadem.
435. Turbo TXT File Comp. 4.0. Ohjeisin ja helpohiopin käynnistysksiin.
437. Fulviev kuvannäyttöohjelmalla näet jpg-, tga- ja gif-kuvat.
438. Scorchd Space V.1.1 avaruussota. Paljon aseita ja pelaajia.
439. Skyroads 3D. Huippunopea avaruusenlotokisa.
440. Zip Chunker Fast 2.01:llä pakkaat jo pakatut tiiviimmin.
- 441.-442. 4DOS käyttöjärjestelmä V.5.0. Ehkä Microsoftin 6.0 parempi.
447. Function Keys:llä ohjelmoit F1-F12 näppaimet.
448. Dos TSR Screen Scrollilla kelaat DOS-tiedostoja kätevästi.
449. Go-Game V.2.1:n klassinen go-peli.
450. At the Party demo The Good, The Bad & The Ugly - by SIP.
451. Toshiba SCSI CD ROM - ajurit. Sisältää XM-3401B tuen.
452. Falcon & MiG29 in MiG29 modernisioita. Päivittävä versioiksi 1.02.
454. Match'em muistipeli 7-40-vuotiaille.
459. DEU 3.01:llä editoit Dooimin pelin esineitä ja henkilöitä.
460. Doom Etherslips 8250 v.11.7:llä 2-peli. Tarja. päteohjelman.
461. Doom äänikasella Dooimin ääniet Aliens elokuvan ääniksi.
462. Doom äänikasella Dooimin ääniet Star Trek ääniksi.
463. Doom äänikasella Dooimin ääniet When Harry Met Sally ääniksi.
464. Doom äänikasella Evil Dead II ja Army Of Darkness ääniksi.
469. Doom 1.2 päivitysohjelma Doom 1.1:een.
473. Destruction Zone tulevaisuuden tykkipeli. Hieno!
480. C-64 emulaattori V0.9a. Yllättävä hyvä.
481. Cybernet hiriohi. Kivillä Valloittaa tulevais. tietokone.
482. Themepark (Prev.) Bullfrogin huiputiso huippumusi.
483. Wowl 2.3 modulisoiittaja. VGA, tukee liki kaik. äänikort.
484. Kokoelma pelieditoreita huippupelieihin.



Postikulut normaalisti 39,- paitsi, jos tilaat yli 10 ohjelmaa, jolloin ne ovat vain 10,-. Tilauksen minimisuositus on 50,-. Ainoastaan postimyyntiä. Voit tilata myös tämän kuponkin kopiolla tai vapaamuotoisesti. Huomautukset 14 vrk.





# Varjojen valtiias

●● Juuri kun sankarimme luuli pelastaneensa maailman jälleen kerran, pahat voimat siirsivät hänet kuolemankatkuiseen luolaan. Vilkaisu inventaarioon paljastaa karmean tosiasian: melkein kaikki varusteet ovat hävinneet. Mutta koska välitöntä vaaraa ei ole näkyvissä, on pako hyvinkin mahdollista...

Versiossa 1.1 on karmeita bugeja. Peli kaatuu aina, kun taikasauvan kanssa käytetään fetch-loitsua tai Leshyn liikkuvaa puskaa yrittää kypälöidä. Tuuliluolassa täytyy taikoa calmin jälkeen heti open, tai ulos ei enää pääse mitenkään. Tanyan pelastamisen jälkeen hänen huoneessaan oleviin esineisiin koskeminen aiheuttaa jälleen kaatumisen. Onneksi huoneessa ei ole mitään tarpeellista. Hanki Pelit-BBS:stä kaikki korjaustiedostot!

**H**apuile luolassa kunnes löydät tikarin ja tulukset. Näppärä maagi tutkailee ympäristöään valaisemalla luolaan juggling lights -loitsulla. Ruudun oikeasta reunasta löydät soihdun, jonka saa irti kampeamalla tikarilla. Soihdun saa syttymään magialla (flame dart) tai kilkuttelemalla kipinöitä tuluksista tikarilla. Ovi puolestaan nöyrtyy tikarilla vääntämällä tai ainakin sormeilemalla. Tutki myös kaikki luurangot, niistä löytyy muutama kolikko.

Seuraavasta huoneesta ota mukaasi kuolleelta seikkailijalta tavaroita hahmostasi riippuen. Miekkanheiluttajat saavat paremman asean, velho puolestaan palasen kangasta. Eteläisen huoneen kuilun yli pääsee joko kävelemällä köydellä (varas), roikukumalla käsien varassa (taistelija ja paladiini) tai levitoimalla, levittämällä kangas ilmaan ja levitoimalla uudestaan (velho). Älä välitä, vaikka haavoittuisit hie-man kuilua ylittäessäsi.

Päästyäsi luolasta tapaat kuu-niin tummaverikön, Katrinan. Juttele tämän kanssa, ja paina eritoten mieleesi missä kaupungki sijaitsee. Tytön häivyttävä ota pylväästä Pimeyden ruhtinaan symboli ja suunnista hieman

länteen sekä reilusti pohjoiseen, kohti kaupunkia. Katrinan voit tavata kaupungin porteilla joinakin iltoina, ja hän opettaa maagille uuden loitsun.

## Kaupungin valot

Kaupungissa ensimmäinen toimenpide on majoittua paikalliseen majataloon. Juttele myös Burgomeisterille, ja osta kaupasta mukaasi ruokaa ynnä muuta pientä tarpeellista. Jos et ole paladiini, voit jättää harjan ostamatta. Vain varkaat tarvitsevat ostospussia.

Keskusteluasi kylänväen kanssa ilmenee, että olet eristäytyneessä Mordovian laaksossa. Olet ensimmäinen muukalainen laaksossa sitten suoluonon synnyn, ja tämä tietysti aiheuttaa pientä närää ihmissuhteissa. Kunnon sankarina et kuitenkaan välitä pahoista puheista.

Etsiydy sankarkiltaan, ja tutki se perinpohjin. Killan laitteilla voit harjoitella kiipeilyä ja parantaa lihaskuntoasi. Varkaat löytävät lisäksi tien omaan kilttaansa tutkimalla kattoja ja pöydän alustaa. Naulakon kahvoja vääntelemällä aukeaa mielenkiintoinen salaovi. Taistelijat ja paladiinit puolestaan löytävät paljon ronskimman miekan. Lue

toki kirjahyllyn opukset, ja kirjaa itsesi lokikirjaan.

Varkaiden killan pariovi avautuu jäykällä pahvinpalalla, jonka saat taulusta. Tutustu kirjoihin ja nyysi kassakaapista työkalupakki. Kahvan kassakaappiin saat tutkimalla ritilää lattiassa. Tavaa renkaalla FILCH. Kirjaimet kehässä ovat aakkosjärjestyksessä ja viivat merkitsevät myös kirjaimia. Taulujen takana on pari kassakaappia. Lue kirjassa oleva loru ja siirrä sitten oven vieressä olevaa tynnyriä. Väriongelman ratkaisu on lorun sanojen alkukirjaimissa. R on punainen (red), g vihreä (green) ja niin edespäin. Järjestettyäsi kuvion oikein aukeaa salakäytävä ja pääset mestarivarkaan pakeille.

Kaupungista löytyy myös tohtori Cranium, outo mutta hyödyllinen tiedemies. Antwerpit saa kiinni avokaadolla (käytä voileipää pyydyskoneeseen.) Käytä laitetta tunnistamaan myös kuuslonkero, joka roikkuu luostarin takan yläpuolella. Craniumin kanssa kannattaa jutella pitkään tieteen ja magian eroista ynnä yhteneväisyyksistä. Tohtorilta saa hyvin tarpeellisia tavaroita, kuten tiivistettyä vettä (rehydration solution) domovoin sulattamiseksi ja vasta-myrrkkyä sekä parannusjuomia.





Velhot oppivat glide-loitsun, jota tarvitaan myöhemmin.

## Mordovian kauniit ja rohkeat

Ensimmäisiä hyviä töitä kaupungissa on vanhan Nikolain auttaminen. Etsiydy yöllä metsässä paikkaan, jossa leijuu nuoren naisen haamu (katso karttaa.) Juttele tälle ja vakuuta tytölle, että hän on todella kuollut. Joudut poistumaan ruudusta useaan otteeseen, ennen kuin Anna tajuaa olevansa entinen. Kerro Annan kohtalosta Nikolaille – tämä lähtee etsimään vaimoaan ja vaihtaa hiippakuntaa. Kun seuraavana yönä tapaavat kummatkin haamut samassa paikassa, pyydä Nikolailta hattua myöhemmää käyttöä varten.

Ihmissuhdeongelmat jatkuvat. Kaupan myyjä ja linnan portinvartija ovat kuin ovatkin kainoja kyyhkyläisiä. Juttele kummallekin, ja toimi viestinvälittäjänä, välittäen kuulumisia. Saatat joutua ravaamaan väliä useamman päivän, joten tee välillä jotain muuta.

Viimeinen, muttei vähäpätöisin inhimillinen ongelma on menninkäisen huumorintajun palauttaminen. Käväise hänen luonaan, lainaa kumikana, ja juttele. Saat selville, että raukkaparka meni kertomaan "Baba Yaga ja sankari" -vitsiä yleisölle, johon valitettavasti Yaga-neiti sattui kuulumaan. Seurauksena Baba Yaga kirosi hänet vieden tältä kyvyn kertoa vitsejä. Apua saat itseltään velhottarelta myöhemmin pelin aikana.

## Kuuslonkeron luostari

Hankittuasi tohtorilta tiivistettyä vettä voitkin lähteä tutkimaan luostaria. Igor kyllä varoittelee, että luostari on paha paikka, mutta sankarin on mentävä sinne, minne kukaan ei ole aiemmin mennyt (ja tultava elävänä takaisin). Luostariin pääsee kahdella tavalla: varas kiipeää ikkunasta sisään iskuhaan avulla ja muut näyttävät ensin kuuslonkerolle Pimeyden ruhtinaan symbolia, jonka jälkeen avaavat sillä oven.

Sisällä vapauttaa domovoi tiivistetyllä vedellä, ja lamauta takan yläpuolella roikkuva kuuslonkeron joko heittelemällä sitä loit-

suilla, kivillä tai tikareilla. (Tähtää tarkasti, sillä huolimaton tulipallo polttaa koko luostarin poroksi.) Vaihtoehtoisesti voit syöttää olenolle valkosipulia, jolloin pääset etenemään rauhassa. Varkaat tietenkin haalivat mukaansa kaiken mitä ei ole pultattu kiinni, kuten mustaa lintua esittävän patsaan oven päältä. Väännä takan oikealla puolella olevasta nupista, ja pääset kellariin.

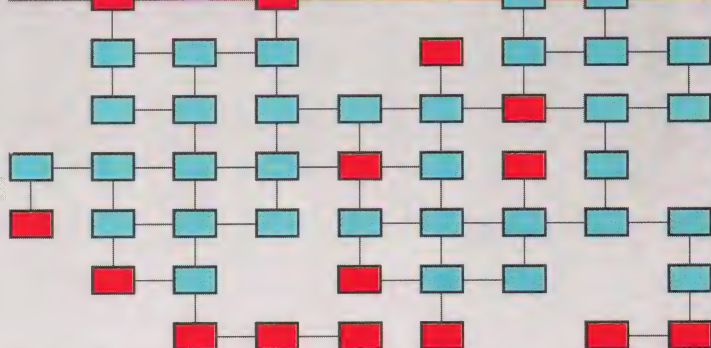
Luostarin kellari onkin melko metka paikka: pirunsymboleja ja muuta jännää kamaa ympäriinsä. Ota aluksi hörpyt viinistä, ja näet ikävän ennen. Kirjoita ylös seinällä näkyvästä kuuslonkerosymbolista kirjaimet (AVOOZL) ja kohdista huomiosi kirjoituspöytäsi. Maagina loitsi pöytä auki, varkaana tiirikoi ja taistelijana/paladiinina käytä voimaa. Kolmelle jälkimmäiselle myrkynparannusjuomat ovat melko ehdottomia!

Tutustu hullun munkin päiväkirjaan, ja pistä korvan taakse mitä rituaaleista on kirjoitettu. Viinistähän sait jo veren rituaalin. Varkana ota vielä mukaasi patsas, josta mestarivaras kertoi sinulle. Käytä ostospusia, sillä lähikontakti aiheuttaa melkoisen mutaation. Kun luostarista on tehty kaikki tarpeellinen, voit päästää maailman jälleen yhdestä pahasta ja polttaa koko roskan.

## Haudankaivaja katoaa

Viidentenä päivänä tullessasi ulos majatalosta tapaavat kyläläiset kokoontuneena kiihkeään keskusteluun. Juteltuasi heidän kanssaan selviää, että haudankaivaja Igor on kadonnut, ja häntä etsineet kyläläiset löysivät mustalaisnuorukaisen norkoilemasta kylän lähellä. Heimosoturia syytetään Igorin syömisestä, mutta kylän päällikkö epäilee, josko haudankaivaja olisi sittenkin jossain elossa, ja pyytää sinua etsimään tätä.

Suuntaa kohti hautuumaata, jossa huomaat hautakiven kaatuneen erään haudan päälle – epäilyttävää. Maagina loitsi kivi pois, taistelijana/paladiinina käytä puhdasta voimaa ja varkaana kehittä vinnssysteemi köyden ja puunoksen avulla. Igor löytyy avoimesta haudasta, jonne kaatunut paasi oli hänet



Punaisissa ruuduissa on tärkeitä paikkoja, kuten kaupunki, mustalaisleiri jne.

vanginnut. Palaa kylään, ja kerro tapahtumista kylän päällikölle, joka vapauttaa mustalaisnuorukaisen. Varas voi livahtaa yöllä päällikön taloon, ja vapauttaa mustalaisen sellistä. Älä kuitenkaan pelasta Igoria ennen kuin olet vapauttanut mustalaisen tyrästä.

Nyt sinulla on vapaa pääsy mustalaisten leiriin. Käy siellä kysymässä kuulumisia ja pyytämässä ennustusta useina päivinä. Maagille Magda opettaa aura-loitsun.

## Metsän siimeksessä

Metsässä on lukuisia kiinnostavia paikkoja. Ensin kannattaa suunnistaa Leshyn pusikille, jossa hänen arvoituksistaan selviää käyttämällä järkee. (HUOM! Leshyn ruudussa esiintyy runsaasti bugeja, jotka saattavat kaataa pelin. Tallenna viereisessä ruudussa(!) ennen kuin kokeilet.) Arvoituksiin vastataan käyttämällä puhekursoria itseän Leshyn kadottua.

Puu, jota Leshy tarkoittaa, on bonsai-puu lähellä Pimeyden ruhtinaan luolaa. Pura puuta pittelevä kiviröykkiö joko voimalla, toisilla kivillä, magialla, tai kalasta puu yläpuolelta. Istuta se Eranan puutarhasta löytyvään

kuoppaan ja saat salasanana Baba Yagan pihaan.

Eranan puutarha on hyvä vierailukohde. Siellä on muun muassa rahaa, turvallinen nukumispaikka, ja yksi loitsu. Loitsun saa ensin paljastamalla magian, laukaisemalla veden, avaamalla kukan ja noukkimalla käärön. Maagi voi vielä noukkimisloitsulla nappaista puusta taikahedelmän, joka palauttaa maagista energiaa. Rahat puolestaan ovat toisessa lyhdyssä.

Hautuumaalla voit Igorin vapauttamisen lisäksi käväistä Borgovien sukuhaudassa. Ovi aukenee joko Igorin antamalla avaimella tai loitsulla. Kryptassa näpyttele lattiassa olevaa kuviota järjestyksessä sininen, oranssi, punainen, vihreä, oranssi ja violetti. Oikeanpuoleisimmasta patsaasta lähtee linnan salakäytävä. Ulos haudasta pääsee kättelemällä oviaukon oikealla puolella olevaa patsasta.

## Ossi ja Panu Mäntylähti





# Ratkaise Gabriel Knight Osa 2



● ● Dekkarikirjailija Gabriel Knightin voodoo-tutkimukset aloitettiin viime lehdessä. Neljän ensimmäisen päivän tutkimuksissa törmäsimme outoihin ilmiöihin. Nyt selvitämme, mitä oikein on tekeillä.



## RUMPUJEN YÖ

**V**ietät yösi Malian luona ja lähdet aamulla kirjakauppaasi. Grace antaa sinulle paketin, joka tuli postissa ja samalla puhelin soi. Vastat siihen ja kuulet, että Hartridge on saanut selville veven alkuperän ja pyytää sinua käymään hänen luonaan. Saamasi paketti on Wolfgang Ritteriltä ja sen sisällä on kirje ja kirja. Lue kummatkin ja saat tietää lisää sukusi historiasta.

Sama mies, joka oli eilen kirjakaupan ikkunassa on siellä tänäänkin. Pyydä Gracea tutkimaan vielä rada-rumpuja ja lähe sitten käymään yliopistolla.

### **Päivä 5: Professori, joka tiesi liikaa**

Mene Hartridgen huoneeseen ja huomaat, että hänkin on kuollut, vieläpä samantyyppisesti kuin Crash. Hartridgen pöydältä löydät hänen muistiinpanonsa.

Lähe museoon, jossa on oudon hämärää, etkä näe tohtori Johnia missään. Yhtäkkiä kimppuusi hyökkää museon python. Muistat lukeneesi jostakin, että kuristajakäärmeet reagoivat liikkeeseen. Huomaat oven vieressä tuulettimen virtakatkaisijan ja painat sitä, jolloin python päästää irti. Tohtori John tulee ja kertoo, että museo on suljettu, joten lähdet takaisin kirjakauppaasi.

Grace huomaa vihreän roskan naamassasi ja laittaa sen tuhkakuppiin. Ota roska tuhkakupista ja huomaat, että se on käärmeensuomu. Katso uutta suomua suurennuslasilla ja näet, että se on samanlainen kuin järven rannalta löytämäsi ja liität suomet yhteen.

Lähdet seuraavaksi poliisiase-



malle, jossa huomaat, että ikkunan taakse on asettunut rada-rumpali tarkkailemaan poliisi-asemaa. Mene Moselyn huoneeseen ja kerro hänelle Crashin ja Hartridgen kuolemista. Kysy myös murhatutkimuksien uudelleen aloittamisesta. Mosely kertoo, että sinun pitää todistaa voodoo-kultin osuus murhiin ja se, että voodoo-kultti on uhka. Sinun pitää myös antaa Moselylle jonkinlainen johtolanka. Anna Moselylle Hartridgen muistiinpanot ja veve. 1810-luvulla tapahtuneesta murhasta kertovan lehtileikkeen avulla todistat, että kultti on uhka ja käärmeensuomuilla annat Moselylle johtolangan.

Koska on jo myöhä lähdet kirjakauppaasi ja koska Malia ei ole kotona, joudut viettämään tämän yön yksin ja näet jälleen painajaisista.

### **Päivä 6: Rumpujen salaisuus**

Heräät Gracen huutoon hänen tullessaan töihin ja huomatesaan, että kauppaan on murtauduttu ja lattialla suoritettu voodoo-menoja. Siivottuasi sotkun Grace kertoo saaneensa kirjan rada-rummuista ja antaa sen sinulle. Kirjasta löydät rumpukoodoja.

Lue lehti ja huomaat jutun, jossa kerrotaan pyhän Johnin ilanvietosta voodoo-juhlena. Odota kirjakaupassa vähän aikaa ja joku ohikulkija käy tiputtamassa postiluukustasi kirjeen, jossa Mosely kertoo lähteneensä pois poliisilaitokselta ja antaa sinulle huoneensa avaimen. Ikunnassa ollut mies on myös jostain syystä häipynyt.

Lähe käymään puistossa. Mene kuuntelemaan rada-rummuttajaa ja käytä koodikirjaa apunasi, jotta voit kääntää viestin. Oikea käännös on "kutsu kokous, tänä iltana, suolle". Puistossa näet myös donitsimyyjän. Puhu hänelle ja hän kertoo ennen myyneensä donitseja Royal- ja Conti-kaduilla. Muistat, että poliisilaitos on näiden katuojen kohdalla ja puhut donitsimyyjän palaamaan entiselle paikalleen poliisilaitoksen viereen.

Mene käymään poliisilaitoksella, samanaikaisesti donitsimyyjä tulee talon ulkopuolelle myymään. Odota, että poliisit käyvät ostamassa donitseja. Kun ylikonstaapeli on ahtanut itseensä donitseja häntä rupeaa väsyttämään ja pääset vapaasti Moselyn ovelle. Ovi aukeaa Moselyn kirjeessä lähettämällä avaimella. Työpöydän vasemmanpuoleisesta alalokerosta saat jäljittimen. Muuta et täältä tarvitsekaan ja lähdet museoon, jossa laitat jäljittimen uhriarkkuun eli sekey madouleen. Tämän jälkeen museo sulkeutuu ja lähdet takaisin kirjakauppaasi.

### **Voodoo-kansan kokous**

Näytä Crashin rinnasta kopioimaasi tatuointia Gracelle ja pyydä häntä tekemään itsellesi samanlainen öljyväreillä. Grace ei suostu ennen kuin vihjaat ka-





teudesta Malia Geddeä kohtaan. Saatua tatuoinnin lähde hautausmaalle.

Hautausmaalla huomaat, että hautaan on tehty uusi viesti ja päätät kopioida senkin itsellesi. Yhdistämällä molemmat paperilla olevat viestit saat käännettyä viestin lukuunottamatta kolmea merkkiä. Odota, että hautausmaanhoitaja poistuu toiseen osaan hautausmaata ja tee sitten oma viestisi haudan seinään punatiilien avulla.

Lukemalla kirjoja huomaat, että ne on osoitettu dj:lle, eli arvatenkin tohtori (doctor) Johnille. Haluat varmistaa, että tohtori John ottaa uhriarikon mukaansa tänään voodoo-menoihin asettamasi jäljittimen takia, joten kirjoitat "dj bring sekey madoule" valitsemalla kirjaimia vastaavat merkit. Et tiedä kirjainten "y", "m" ja "u" merkkiä, mutta ne voi päätellä toisesta viestistä sanoista "eye", "harm" ja "but".

Nyt olet valmis lähtemään suolle voodoo-rituaaliin. Jo sinne tullessasi kuulet rumpujen kaukaista ääntä, mutta et osaa sanoa mistäpäin se tulee. Kytke jäljitiin päälle ja seuraa valopilkua oikeaan suuntaan kunnes saavut itse tapahtumapaikalle. Laita krokotiilinaamio päähäsi. Tohtori Johnin esittäessä kysymyksiä vastaata niihin voodoo-tietojesi perusteella "damballah" ja "ogoun badagris". Nyt pääset seuraamaan voodoo-menoja.

Näet kuinka Tetelon henki valtaa Malian. Vähän aikaa näyttää jo siltä, että voodoo-heimo tulee näkemään kohta taas uuden ihmisuhrin.

### **Päivä 7: Haudan takaisia juttuja**

Heräät Gracen herättelyihin. Hän kertoo seuranneensa sinua eilen voodoo-menoihin ja pelastaneensa sinut viemällä sinut pois suolta kun olit tajuttomana. Grace ehdottaa, että soitaisit Wolfgang-sedällesi Saksaan ja

kysyisit neuvoa. Otat neuvosta vaarin.

Soitat Wolfgangille ja kerrot mitä on tapahtunut. Kysy häneltä Schattenjägeristä ja hän kertoo sen tarkoittavan varjojen metsästäjää, joka metsästää pahoja henkiä ja olentoja. Kysy myös kaikki Tetelosta ja saat kuulla talismaanista ja Tetelon jäänteistä. Kysy kummastakin ja saat taas uuden aiheen, Afrikan kotimaa. Kysy siitä ja kerro Wolfgangille tiedot, joita professori Hartridge kertoi Tetelon heimon alkuperästä. Wolfgangin lähdettyä tutkimaan asiaa käy lukemassa päivän lehti, jossa ihmiset kertovat nähneensä outoja valoilmiöitä eilen illalla suolla.

Lähde käymään hautausmaalla. Mene Gedden sukuhaudalle ja huomaat, että seinässä oleva pieni metallilaatta on avattu ja sen alla on nappi. Nappia painamalla saat kryptan oven auki ja menet sisään. Kuulet rikkoutuvan lasin äänen. Syytät taskulamppuasi ja huomaat maassa lasinsirpaleita ja takaseinällä olevat hautalokerot. Avaa keskimmäinen lokero ja näät ihmetyksesi Moselyn. Lamppusi putoaa ja samalla joku kolkkaa sinut.

Herätessäsi katsot ruumislokeroon ja huomaat, että ruumis on hävinnyt. Lompakko on kuitenkin jäänyt lokeron pohjalle ja sieltä löydät Moselyn luottokortin. Paina oikealla seinällä olevaa nappia ja pääset ulos kryptista ja palaat kirjakauppaasi.

### **Saksaan sukua etsimään**

Mene suoraan takahuoneeseen ja soita puhelinluettelon sivulta löytämäsi matkatoimiston numeroon. Kysy matkasta Rittersburgiin, Saksaan ja maksa se Moselyn luottokortilla. Lähde nyt lentokentälle ja matkasi Saksaan alkaa.

Saapuessasi perheesi omistamaan linnaan matkasta väsyneenä sinut ottaa vastaan Wolfgangin palvelijatar Gerde, joka kertoo, että Wolfgang ei ole paikalla. Linnan päähallista oikealla on hieno Pyhää Yrjöä ja lohikäärmettä esittävä lasimaalaus. Katso myös kappelin seinällä roikkuvia kuvia ja lähde Gerden luokse.

Kysy Gerdeltä Schattenjägeristä ja kappelin seinäkuvista. Gerde kertoo, että kuvat kuvaavat Schattenjägeriksi vihkimissere-

moniaa. Kysy tietoja myös seremoniasta erikseen. Mene nyt takaisin kappeliin ja katso jokaista kuvaa erikseen. Kuvat esittävät järjestyksessä käsiä ja vettä, veistä ja hiuksia, valtamerta ja kuppia, kuppia ja verta, kumartumista sekä kääröä.

Mene halliin ja ota suolakuppi Gerden vierestä. Otat myös portaiden lähellä olevan veitsen mukaasi, Gerde kertoo sen olevan Schattejägerin veitsi. Mene portaita ylös makuuhuoneeseen, jonka pöydältä nappaat sakset ja astian sekä seinältä käärön. Muistat ensimmäisen kuvan käsistä ja vedestä ja näet lunta, joka on kerääntynyt ikkunalaudalle. Avaa ikkuna ja pese kätesi lumessa. Leikkaa hiuksiasi toisen kuvan osoittamalla tavalla peilin edessä. Makuuhuoneessa näet myös ison lukitun oven, jonka päältä luet saksankielisen runon. Pyydä Gerdeä kääntämään runo ja mene kappeliin.

Aseta astia kappelin alttarille. Laita kolmannen kuvan mukaan astiaan suolaa, tee veitsellä pieni haava sormeesi ja pudota kippoon pari tippaa verta, kuten neljäs kuva opasti. Kumarru alttarin viereen ja lue käärö. Nyt olet tehnyt kaikki niin kuin kuvissa käskettiin, mutta näyttää siltä, että mitään ei tapahdu.

On jo myöhä ja menet nukkumaan. Näet unta, jossa kappelin ikkunamaalauksen lohikäärme herää henkiin ja pistää sinut alulle Schattenjägerin uralasi.

### **Päivä 8: Jäljet johtavat Afrikkaan**

Heräät "rankan" yön jälkeen linnan makuuhuoneessa. Sängyn vieressä olevalle matalalle pöydälle on ilmestynyt koristeltu ja raskas avain, jonka näit yöllä unessasi. Avain sopii isoon lukittuun oveen, josta pääset kirjastoon.

Kirjastossa päätät ruveta tutkimaan enosi kirjoja. Takimmaisena kirjahyllyn keskiosasta alhaalta maantiedon kirjojen joukosta löydät kirjan, joka kertoo Beninin valtiosta. Kirjassa viitataan toiseen opukseen nimeltä "The Primal Ones", jonka löydät sosiologian osastolta, taaemman kirjahyllyn oikeasta yläosasta. Tässä kirjassa vuorostaan kerrotaan kirjasta "Ancient Roots of Africa", joka löytyy muiden historiankirjojen joukosta etummai-

sen kirjahyllyn yläosasta. Ancient Roots neuvoo lukemaan kirjan nimeltä "Sun Worsippers", joka on uskonnollisen kirjallisuuden joukossa taaemman kirjahyllyn vasemmassa yläosassa. Tässä kirjassa mainitaan kirja "Ancient Digs of Africa", jonka etsit arkeologian kohdalta, taaemman kirjahyllyn oikeasta alaosasta.

Tämän mielenkiintoisen kirjan avulla voit päätellä, että Wolfgang on lähtenyt Afrikkaan. Pidät kirjan ja näytät sitä Gerdelle. Kun Gerde sanoo varaavansa lentolipun, anna hänen pistää matka Moselyn luottokortin laskuun. Lähdet Afrikkaan etsimään kadonnutta enoasi.

### **Päivä 9: Voodooon alkulähteillä**

Aamulla saavut Afrikkaan, paikkaan, josta kerrottiin Wolfgangin kirjastosta löytämästäsi kirjasta. Lähdet suoraan päätä historiallisen rakennelman sisään. Rengasmaisen rakennelma koostuu 12 huoneesta, joissa kaikissa on vasemmanpuoleisessa seinässä neliönmuotoinen syvennys. Syvennyksiin sopivissa laatoissa on 1-12 käärmeen kuvaa per laatta. Kulje rakennelma kertaalleen läpi ja kerää kaikki laatat. Osan niistä löydät maasta ja osa on valmiiksi syvennyksissä.

Kaksi laattaa on kuitenkin jumiutunut etkä saa niitä irti. Toisessa on 12 käärmettä ja toisessa, joka on osa ovea, on 7. Kieräessäsi rakennelmaa ympäri löydät myös käärmettä muistuttavan sauvan.

Huomaat, että huoneet ovat kuin kellotaulu. Mene esimerkiksi huoneeseen, jossa on 12 käärmeen laatta. Kulje sitten myötäpäivään ja laita seuraavaan huoneeseen laatta, jossa on 1 käärme ja seuraavaan 2, seuraavaan 3 jne. kunnes olet laittanut kaikki laatat oikeaan järjestykseen. Mene huoneeseen, jossa on 3 käärmeen laatta ja tallenna.

Työnnä käärmesauva koloon ja huoneissa olevat muumiot heräävät eloon. Pujottele mahdollisimman nopeasti muumioiden ohii kulkien rakennelmaa myötäpäivään (5 käärmeen huoneen muumio pitää kiertää odottamalla sitä ja sitten kiertämällä nopeasti sen oikealta puolelta). Tullessasi 6 käärmeen huoneeseen muumiot tukkivat kaikki tiet ja roikut liaania käyt-





täen yhden ohi. Seuraavan huoneen ovi on auennut ja näet ensimmäistä kertaa Wolfgang-eno-si, joka taistelee mumioita vastaan. Kiirehdi puheitten jälkeen tökkäämään käärmesauva vielä toiseen peräkkäiseen oveen ja Wolfgang seuraa sinua turvaan.

### Sydänverellä arkku auki

Päästyäsi rakennelman sisempään ringiin huomaat maassa yhden mumion, mutta et voi tehdä sille vielä mitään. Mene ruudun verran oikealle ja näet oudon kivipöydän, johon kirjoitetun tarinan Wolfgang kääntää. Katso pöydässä olevia reikiä. Nyt voit ottaa seinällä telineessä olevat rautatangot yksi kerrallaan ja asettaa ne paikoilleen. Yritä nostaa pöydän kanta rautatankojen avulla. Kansi on jumissa ja Wolfgang sanoo sen tarvitsevan ihmissydämen aueetakseen. Lähde hakemaan sydäntä muumiolta Schattenjägerveitsen avulla.

Kun yrität leikata mumion sydäntä, repäisee Wolfgang omansa rinnastaan ja kuollessaan laittaa sen uhripöydälle. Saat pöydän kannen auki ja löydät sieltä Tetelon maallisten jäänteitten seasta perheellesi kuuluvan talismaanin ja vannot kosta. Järjestettyäsi Wolfgangin ruumiin kuljetuksen Saksaan lähdet takaisin New Orleansiin. Gracelle tapahtuu kuitenkin jotain odottamatonta ennen paluutasi.

### Päivä 10:

#### Elävä kuollut etsivä

Lähde lentokentältä suoraan kirjakauppaasi ja huomaat, että Gracea ei näy missään. Lue päivän lehdestä huonoja uutisia, lisää löydät kirjeestä kassakoneen vierestä: Malia on jättänyt viestin, jossa kerrotaan Gracen kidnappauksesta. Samassa kuuleeksi luulemasi Mosely tulee takahuoneesta valittaan päänsärkyä. Mosely on pienen selityksen velkaa ja kertookin, mi-

ten hänen onnistui päästä kuolleita varten tarkoitettuun hautalokeroon ja sieltä ulos. Lähde keskustelemaan takahuoneeseen, koska ei kannata ottaa turhia riskejä.

Anna Moselylle hänen lom-pakkonsa ja luottokorttinsa takaisin. Kerro hänelle mitä olet saanut selville ja kysy, mitä hän on vuorostaan oppinut viimepäivinä. Tee suunnitelma ja anna keskustelun lopuksi Moselylle jäljitinlaite, että voit opastaa hänet salaisen voodoo-päämajan ovelle kun löydät sen.

Moselyn lähdettyä suunnista katedraaliin. Mene oikeanpuoleiseen ripittäytymishuoneeseen, jossa huomaat takaseinässä tutun näköisen kolon. Työnä käärmesauva koloon ja huone osoittautuukin hissiksi. Hissijälkeen laita ripittäytymisenkin alle jäljittimeen signaaleja lähettävä laite ja käärmesauva, että Moselykin pääsisi alas.

### Moderni päämaja

Tulet salaiseen voodoo-päämajaan. Mene vielä yksi ruutu oikealle (ovia avaat operoimalla niiden kontrollipaneelia) ja huomaat, että modernilla voodoo-temppelillä on sama rakenne kuin afrikkalaisessa temppelissä. Ulointa ringiä ympäröivät huoneet on numeroitu ovien yläpuolelle asetetuilla käärmesymboleilla.

Tulet uloimpaan ringiin ovesta 6 ja lähdet kulkemaan käytävällä vastapäivään. Huoneessa 5 ei ole mitään mielenkiintoista, mutta huoneesta 4 löydät eräältä työpöydältä vihkosien, johon on kirjoitettu voodoo-kultin jäseniä vastaavat rumpukoodit. Mene huoneeseen 3 ja näet Malian keskustelemassa Tetelon kanssa. Et voi tehdä mitään auttaaksesi Maliaa, joten lähdet huoneeseen 2. Tämä huone on tohtori Johnin huone. Näet hänet lattialla rukoilemassa, mutta hän ei huomaa sinua. Et kuitenkaan uskalla mennä hakemaan seinällä roikkuvaa avainkorttia.

Tohtori Johnin selkään on piirretty kotkan kuva ja tajuat, että hänen täytyy olla rumpukoodikirjassa mainittu Veli Kotka. Mene voodoo-päämajan sisempään ringiin, joka osoittautuu rituaalinen suorittamispaikaksi. Näet kulmassa rada-rummut ja rummutat koodikirjasta viestin "Summon, brother eagle". Kuulet tohtori Johnin oven avautuvan.

Mene hänen huoneeseensa mahdollisimman nopeasti. Ota avainkortti seinältä ja lähde huoneeseen numero 1, jonka saat auki juuri saamallasi avainkortilla. Huoneessa säilytetään voodoo-kultin kassaa. Tällaista määrää rahaa et ole ennen nähtykään ja otat niin paljon mukaasi kuin jaksat kantaa. Muiden ovien takana on vierashuoneita, leikkaussali ja uhriläinien säilytyspaikka.

### Viimeinen rituaali

Mene huoneeseen 7, josta saat kaksi voodoo-asua eli naamarit ja viitat. Nyt olet valmis menemään huoneeseen 8, jossa Gracea pidetään vankina. Tullessasi huoneeseen myös Mosely pölähtää sisään ja hänen puhuttua suunsa puhtaaksi saat Gracen herätettyä talismaanin taikavoi-mien avulla. Rupeatte tekemään sotasuunnitelmaa ja lahjoitat toisen valepuvustasi Moselylle.

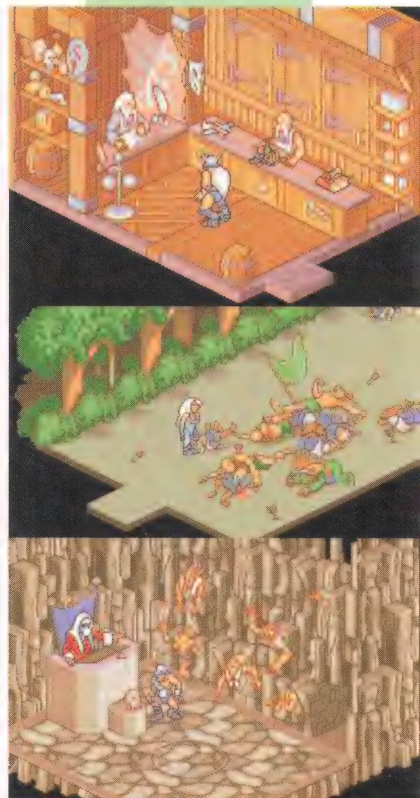
Seremonia on alkamassa ja tohtori John tulee hakemaan Gracea. Seremonian alettua näyttää, että suunnitelma meni pieleen, sillä Malia joutuu heti Tetelon valtaan. Kaikesta päätellen he aikovat uhrata Gracen jumalilleen, mutta annat Gracelle tarpeeksi pakoaikaa näyttämällä talismaania Malialle (siis Tetelolle). Kun tohtori John yrittää pistää Gracen kuriin Mosely puuttuu peliin ja ampuu Johnin, jonka veri läikkyä uhripöydälle ja ajaa asiansa ihmisuhrina. Uhripöytä avautuu ja paljastaa Tetelon voimanolteen.

Tetelon uhatessa tappaa ystäväsi ja sinut heitä talismaani Moselylle ja hän pääsee Gracen kanssa karkuun. Nyt olet aseeton, mutta saat vielä mahdollisuuden tuhota Tetelon voimanolteen. Sen tehtyäsi rakennus alkaa tuhoutua ja hyppäät auttamaan Maliaa, mutta turhaan. Dekkarille löytyi tarpeeksi aihetta.

Panu Liira

# Ratkaise Heimdall 2 Osa 1

●● Loki-jumala aiheuttaa tuhoa kuolevaisten maailmassa. Hänen eliminoimisensa on kuitenkin hankalaa: ensin hänet pitää saada vangituksi. Tähän vaaditaan neljään osaan hajoitetun amuletin palaset. Kokenut Heimdall joutuu Odinin pojan Baldurin epäonnistuttua jättämään taivaalliset asuinpaikkansa ja lähtemään pelastamaan maailmaa.





# Päivä viikinkijumalana

**M**atka alkaa maailmojen hallista. Ei muuta kuin rohkeasti Midgardiin johtavasta portista läpi.

## Yleiset säännöt

Vaikkei niin erikseen sanottaisikaan, kannattaa joka huoneessa käväistä keräämässä kaikki roina, turhakin, mukaansa.

Käy aina repun täyttyessä kaupassa myymässä turha roju pois ja osta rahoilla parannus- ja manajumia. Aseista esimerkiksi yksi miekka ja yksi jousi riittää, koska hahmoa vaihdettaessa on nopeaa heittää tavara repusta toiseen.

Pelin loppupuolella tarvitsee tapella, joten listi kaikki vastaan tulevat hirviöt. Näin ominaisuutesi kohoavat maksimiin ja lopputaistelu on ohi nopeasti. Magiaa ei tarvitse kohottaa samoissa määrin, koska pelkillä parannustaioilla ja tulipalloilla tulee hyvin toimeen.

## Midgard

Löydät itsesi Rurikin klaanin saarelta. Heittäessäsi vasemmanpuoleista kivipaatta nuolella ilmestyy näkyviin taikasilta. Sillan ylitettyäsi pudotat luolan suuaukon luokse. Pienen kävelyn ja venematkan jälkeen pääset varsinaiselle pääsaarelle.

Yhden mökin perällä on hyllyssä laatikko. Laatikosta löytyy rinkelakoru, joka täytyy kerätä talteen. Palaa veneelle.

On aika vierailla Eadricin saarella. Vie löytynyt koru Eadricille, jolloin saat Rurikille osoitetun kirjeen. Toimittuasi lähettinä Eadricin toiveen mukaisesti saat passin, jolla pääset kuninkaan linnaan sisään.

Ennen linnareissua käy pelastamassa kalastaja mökkinsä komerosta, ja matkaa sitten Lokin alttarisaarelle. Mitään yllätyksiä ei reissulla tule, kun muistat, että Heimdallin pitää astua sinisestä portista ja Urshan punaisesta.

Pyörivän piikkikehän sisään ilmestyy lisää tavaraa hakkaamalla patsaan vasemmalla puolella seinässä olevaa nappia. Pelastettuasi tytön Lokin inhasta rituaalista saat häneltä talismaa-

nin, jonka avulla voit mennä Utgardiin maailmojen hallista. Pääset pois piikkikehahuoneesta astumalla ruudun vasempaan yläreunaan kätkeytyyn hissiin.

## Valtiashuolia

Kuninkaan linnassa asiat ovat huonosti: hallitsijan veli ja poika ovat kadonneet. Mene kokoin apulaisen luokse keittiöön ja jutustele hänelle. Pääset nyt kuninkaan muutokuvan takana olevaan salakäytävään, joka johtaa makuukamareihin. Valtiaan sängyn oikeaa alanurkkaa tönäisemällä aukeaa seinään kätkeytyä salalokero, josta löytyvää sormusta vartijalle esittämällä pääset vankiluoliin.

Vankiluolan perällä olevaa avointa ovea kannattaa karttaa, mikäli ei halua muuttua ketsupiksi. Tapa vartija.

Taistelu on pian ohi, ja kuningas on ikuisesti kiitollinen poikansa ja veljensä pelastamisesta. Paha neuvonantaja pääsee pakoon, muttei se haittaa, tapaat hänet vielä myöhemmin. Nyt pääset aiemmin maagisesti suojatusta ovesta hallitsijan virka-huoneeseen ensimmäisen Ro'Geldin luokse. Laavajärven yli pääsee heittämällä kaikkiin kolmeen peräseinässä olevaan aukkoon jotain. Ro'Geld-huoneessa astu laatalle ja kerää lattialta amuletin palanen, ensimmäinen naula Lokin arkkuun.

Sitten on aika palata takaisin maailmojen halliin.

## Utgard I

Mene haavoittuneen sotilaan luokse ja puhu hänelle. Heitä jotain edellisessä ruudussa palavaan liekkiin. Palaa nyt jo kuolleen miehen luokse, ja jututa häntä lisää (!). Toista liekki-temppu, ja löydät ruumiin vierestä haarniskan, joka ylläsi pääset linnaan sisään.

Mene kääpiökuninkaan luo ja hän antaa sinulle mukaasi viestintä mahdollisille liittolaisille annettavaksi.

Mene jättiläissaarelle. Pienen ansojen väistelyn jälkeen olet pöydän luona, jolla on viesti. Kaada kynttilä, jolloin viesti palaa, ja löydät sen alta talismaanin seuraavaan maailmaan. Sa-

rella ei ole muuta ihmeellistä, joten poistu samaa tietä jota tulit, ja mene jättiläisten päämajasaarelle.

Kaada ensimmäisessä huoneessa olevan liekkipirun jalustaan pullollinen kylmää vettä. Tällöin seuraavassa huoneessa oleva jäinen pää puhalttaa lätkön ylle jäisen sillan. Ylitettyäsi sen joudut Indy-tyyliin astumaan tyhjyyteen...

Saavut ihmeellisen pyörivän sateenkaarimunan luokse ja löydät talismaanin, jolla pääset Utgardin viimeiselle saarelle. Tähän huoneeseen ilmestyy loputomasti jättejä – hyvä paikka treenata taistelutaitojaa. Tappele, kunnes ominaisuutesi magiaa lukuunottamatta ovat 99:ssä, mikä näyttää olevan pelin maksimi.

## Utgard II

Heti astuttuasi ulos portista Utgardiin, kaikki pimenee. Heräät vankityrmässä. Tyrkkää kaltereiden välissä oleva leipä rotalle, joka kiitollisena avaa häkin oven. Vihreää limaa on turha pelätä, joten astu ojaan. Selviää, ettei Heimdall osaa kiivetä puoli metriä syvästä urasta pois. Toisella puolella oja lojuva luuranko on itse asiassa naamioitu Ro'Geld, mutta sitä ei voi vielä tutkia, vaikka se onkin ojan reunalla. Tyhmää.

Seuraavassa huoneessa oleva vesipiipun näköinen tötterö on ansa, johon ei kannata koskea. Astu paikallisen pääjehun huoneeseen ja anna hänelle ensimmäiseltä kääpiösaarelta saamasi kirje. Liittolaisen löytymisestä onnellinen kuningas antaa sinulle viemisiksi kirjeen, ja laskee kivipaaden, jonka takana alussa näkemäsi luuranko lojuu. Ota luurangolta amuletinpalanen.

Mene kuninkaan takaa portille. Reitti on hieman tulinen ja liekit tappavat välittömästi, joten sekoita tulisuojaustaika ja loitsi se.

Astu maailmojen hallissa takaisin Utgardin ensimmäiseen porttiin ja vie viesti perille. Saat avaimen neljänteen porttiin, josta pääsee Kelar'yniin, hallin lisäsiipeen.

## Her Ker'Yn

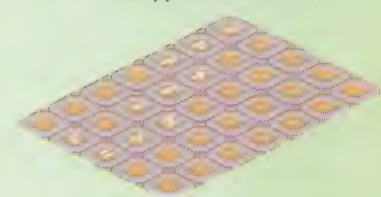
Saavut Ker'Ynin maailman kuolevaisten asuttaman osan idylliseen maisemaan Ander-jumalan alttarille. Ota Niflheimin talismaani maasta ja jutustele riippumatossa loikovalle ylipapille.

Mene kylään. Tällä saarella yksinkertaisesti tapa kaikki vastaan tulevat Ashokin sotilaat laiturilla nojailevaa lukuunottamatta. Ensimmäisestä mökistä saat mahtavan taikamiekan. Sen avulla taistelut ovat lähinnä eteen tulevien vastustajien huiotusta pois tieltä kulkua hidastamasta. Kun olet hoidellut sotilaat, suuntaa kulkusi päämajasaarelle.

Astu luolaan. Tiputtaudu alas piikkipallon oikealle puolelle, mene syvennykseen ja paina kohollaan olevaa tiiltä. Tällöin rappuset ilmestyvät kokonaan näkyviin ja liikkuva piikkipallo pysähtyy. Astele vasemmalla olevaan aarrekammioon ja tyhjennä arkut. Toisen seinäkartan takaa löytyy salakäytävä.

Joudut huoneeseen, jossa sinut halvautetaan paikallesi, ja joudut taistelemaan kaksois-olentoasi vastaan. Ominaisuuksesi pitäisi olla jo maksimissa, joten viholliset putoavat vaivatta. Saat talismaanin seuraavan maailman porttia varten.

Mene seuraavaksi nimettömälle saarelle, jossa Indy-lainat jatkuvat. Joudut 5x7-kokoisen ruudukon eteen, jonka laattoihin on kaiverrettu riimuja. Ruutujen yli täytyy kulkea oikeassa järjestyksessä, että väylä seuraavaan huoneeseen aukeaisi. Oikea reitti näkyy kuvasta.



Yksi amuletin palanen on heti seuraavassa ruudussa – leijumassa ilmassa tavoittamattomissa. Heitä jokaiseen auki olevaan suuhun jotain, tai ammu niihin nuoli jousella. Amuletin palanen putoaa maahan ja olet jälleen pelonnekseen lähempänä ratkaisua.

**Kimmo Veijalainen**



# KONTTI TÄYTEEN TRIOSOFTISTA!

Pianonsoiton harjoittelu on nyt helppoa, hauskaa ja EDULLISTA

## MIRACLE PC:lle vain 1895,-

### ÄÄNIKORTIT

Sound Blaster 2.0	370,-
Sound Blaster Pro	590,-
Sound Blaster 16 VE	750,-
Sound Blaster 16 MCD	1100,-
Kysy myös tarjousta Gravis Ultrasoundista	

### AMIGALLE

Lisälevyasema	525,-
TV-modulaattori	395,-
Technosound Turbo-ääni- digitoija	380,-
Hiiret	149,-/220,-

### JOYSTICKIT

PC:lle:	
Megagrip III	149,-
Phantom 2 (digitaalinen)	169,-
Gravis Analog	250,-
Gravis Pro	315,-
Gamestar (näppäimistö- porttiin)	329,-
Wing Man	295,-
Wing Man Extreme	365,-
Amigalle:	
Superboard	50,-
Tac-2	100,-
Pro 5000	149,-
Gravis	200,-

### CDROM-LAITTEET

Panasonic tai Mitsumi 2 x	
+ 10 CD:n paketti	1150,-
+ Encarta 95	1395,-
+ Dominator	995,-
Mitsumi FX 300	1820,-
3 x	
Diamond 4 x multimediakitti sis. 16-bit äänikortti ja 32 CD-ohjelmaa	4250,-
Sound Blaster CD 16 Discovery Pack	2200,-

### TULOSTIMET

HP	
DeskJet 320	
+ arkinsyöttö	2450,-
DeskJet 520	2350,-
DeskJet 500 C	2480,-
DeskJet 560 C	3950,-
Canon	1695,-
BJ-10sx + arkinsyöttö	
BJC-4000	3280,-
Väripatrunit	
HP 5633 A	189,-
51626 A	220,-
51625 A	240,-

### KUVANLUKIJAT

Scan Man 32 Win	850,-
Scan Man 256	1295,-

### KIINTOLEVYT/Seagate

3.5"	428 Mt	1450,-
	545 Mt	1595,-
	720 Mt	2350,-
Amiga 1200:lle		
2.5"	260 Mt	2100,-
	340 Mt	2680,-
	455 Mt	3300,-

### PC:lle

Radio Track	
FM-radiokortti	395,-
Modeemit	
14.400 bps alk.	995,-
HD 3.5" 100 kpl	220,-
Hi-Tex aktiivikaiuttimet	195,-
Labtec CS-800	
aktiivikaiuttimet	350,-
Hiiret	95,-/129,-/220,-
1.44 Mt 3.5" asema, sisäinen	240,-
Monitorit, Forefont	
14"/15"/17"	
alk.	1695,-/2850,-/5500,-
Stealth 64 VLB 2 Mt näytönohjain	2495,-

### AMIGA

Arcade Pool	95,-
Battletoads	195,-
Beneath a Steel Sky	250,-
Benefactor	240,-
Cannon Fodder II	240,-
Champion Manager Italia	220,-
Championship Manager End of Season '94	129,-
Dawn Patrol	250,-
Detroit	240,-
Dreamweb	250,-
Elfmania	195,-
Eye of the Beholder	145,-
Eye of the Beholder II	145,-
FIFA Soccer	265,-
Formula Grand Prix	179,-
Global Domination	180,-
Hellfire	225,-
International Sensible Soccer	195,-
Ishar 3	280,-
Jungle Strike	195,-
King's Quest VI	265,-
Larry I	145,-
Larry II	145,-
Lords of the Realm	265,-
Mutant League Hockey	229,-
On the Ball	240,-
PGA Euro Tour Golf	220,-
Police Quest I	145,-
Police Quest III	145,-
Premier Manager 3	220,-
Quest for Glory	145,-
Rise of the Robots	295,-
Rules of Engagement II	195,-
Secret of Monkey Island II	145,-
Sensible World Soccer	220,-
Simon the Sorcerer	250,-
Skidmarks	195,-
Street Fighter II	145,-
Syndicate	250,-
Top Gear II	220,-
Universe	265,-

### Amiga 1200:lle

Aladdin	220,-
Banshee	240,-
Banshee/CD32	240,-
Chaos Engine	240,-
Chaos Engine/CD32	240,-
Chuck Rock/CD32	99,-
Civilization	300,-
Disposable Hero/CD32	99,-
Fireforce/CD32	99,-
Fire & Ice/CD32	220,-
Gunship 2000	280,-
Jungle Strike	220,-
Liberation	250,-
Liberation/CD32	250,-
Mighty Max	220,-
On the Ball	265,-
Out to Lunch	195,-
Pinball Fantasies	260,-
Pirates Gold/CD32	240,-
Rice of the Robots	295,-
Rice of the Robots/CD32	295,-
Second Samurai	240,-
Seek & Destroy	149,-
Sim City 2000	265,-
Star Trek 25th Anniversary	280,-
Trolls/CD32	240,-
UFO	280,-
Zool/CD32	99,-
Zool 2/CD32	240,-

### PC - Pelit 3.5"

1942 Pacific Air War	320,-
Aces of the Deep	295,-
Aladdin	240,-
Armored Fist	300,-
Battle Isle II	319,-
Cannon Fodder	260,-
Championship Manager Italia	260,-
Chaos Engine	260,-
Colonization	319,-
Dark Legion	280,-
Dark Sun 2	319,-
Dawn Patrol	300,-
Delta V	330,-
Desert Strike	250,-
Detroit	280,-
Doofus	250,-
Doom II	380,-
Dreamweb	290,-
Eye of the Beholder III	145,-
F-14 Fleet Defender	330,-
FIFA Soccer	330,-
Formula Grand Prix	179,-
Global Domination	195,-
Grandest Fleet	319,-
Great Naval Battles II	300,-
Hokum KA-50	300,-
Indy Car Racing	240,-
International Sensible Soccer	195,-
Klik'n Play	460,-
Links 386 Pro	295,-

Lion King	240,-
Master of Magic	330,-
Master of Orion	330,-
Microsoft Space Simulator	350,-
On the Ball	265,-
Pinball Dreams 2 (lisäosa 1:een)	195,-
Pizza Tycoon	319,-
Police Quest IV	319,-
Quarantine	300,-
Quest for Glory IV	329,-
Retribution	319,-
Reunion	250,-
Rice of the Robots SVGA	319,-
Robinson's Requiem	330,-
Rules of Engagement II	195,-
Sam & Max Hit the Road	280,-
Sim City 2000	300,-
Sim City 2000 Scenario Disk	150,-
Star Crusader	280,-
Superhero League of Hoboken	295,-
System Shock	320,-
Theme Park	320,-
Tie Fighter	320,-
Transport Tycoon	319,-
UFO	330,-
Ultima VII	179,-
Ultima VIII	195,-
Wings of Glory	330,-
World Cup Year '94	265,-
X-Wing	195,-

### SHAREWAREN PARHAIMMISTOA

PC:LEI Saatavana mm.	
Acid Warp, Armies of Steel, Billy the Kid, Blake Stone, Capture the Flag, Civil War Strategy, DMorf, Easy-Arj, EDOS, Floarris, God of Thunder, Guitar, Hugo III, Ken's Labyrinth, Laser Light, NCC-1701, Powercalc, Quote-Tris, Redhook, Rockford, Skyglobe, Stellar Empires, Think 3D, Voice Blaster Jr, Winrisk, Wintrek, Zone 66 ... ja vaikka kuinka paljon muuta!	
<b>KAIKKI VAIN 10,-/kpl</b>	
Listan muista saat ilmaiseksi vaikka tilauksesi mukana ja erikseenkin.	
<b>CD-ROM parhaimmistoa:</b>	
Adult Sampler	89,-
Advanced Doom Utilities	129,-
Armored Fist	330,-
Battle Isle II	350,-
Campaign	320,-
Central Intelligence	319,-
Cyclemania	300,-
Dark Sun 2	330,-
Dawn Patrol	300,-
Dominator	98,-
Dominator II	129,-
Doom II	395,-
Dreamweb	290,-
Empire Deluxe	330,-
FIFA Soccer	360,-
Gabriel Knight	330,-
Grandest Fleet	319,-
Great Naval Battles II	360,-
Inferno	345,-
Journeymen Project	250,-
Larry VI	330,-
Legend of Kyrandia 3	345,-
Little Big Adventure	365,-
Myst	440,-
Nascar Racing	350,-
NHL '95	350,-
Night Owl 13	240,-
Night Owl 14	220,-
Pinball Dreams Deluxe	330,-
Police Quest	145,-
Police Quest IV	330,-
Quarantine	320,-
Rebel Assault	330,-
Return to Ringworld	350,-
Rice of the Robots SVGA	360,-
Sam & Max	300,-
Shareware Studio V	200,-
Simon the Sorcerer	420,-
So Much Shareware IV	150,-
Star Crusader	280,-
Theme Park	380,-
UFO	360,-
Ultima VII Pack	440,-
Ultima VIII + Speech	480,-
Ultimate Domain	300,-
Under of the Killing Moon	480,-
Warplanes	450,-
Wild Blue Yonder	350,-
Wing Commander 3	460,-
Woodstock 25th Anniversary	250,-
Zeppelin	360,-
Zool 2	240,-

CD-listamme on taas päivitetty uusiksi, mukana on paljon uutuksia KAIKENIKÄISILLE.  
KYSY LISÄÄ: Pelejä on paljon enemmänkin ja voit myös kysyä tarkempia tietoja.  
Nämä hinnat ovat POSTIMYYNTIHINTOJA.  
Toimituskulut 35,-/lahetys, painavista tai tilaavista enemmän.

### LAITEPÄIVITYKSET/VANTAA

→ DX2 66 Mhz	2190,-
→ DX2 80 MHz	2690,-
→ DX4 100 MHz	3590,-

Hintoihin sisältyy VLB-emolevy vaihtotöineen.

# TRIOSOFT

931-213 0292  
(normaalin puhelun hinnalla)  
fax 931-213 0538

Postimyynti ark. 9-20, la 9-15  
Postiosoite: PL 78, 33211 Tampere  
Liikkeit: • Puutarhakatu 12, 33210 Tampere  
• Kultarikontie 1, 01300 Vantaa  
puh. 90-835 566, fax 90-835 840





Nnirvi

# Kone Kuriin

## Esipuhe

**P**elejä pelaavan on vielä toistaiseksi pakko ottaa huomioon koneen käyttöjärjestelmä. Tärkeintä tutustuttaessa MS-Dos-nimiseen salatiiteeseen on Asenne. Se ei ole vaarallista, ettei ymmärrä MS-DOSista mitään, mutta se on, ettei edes halua oppia. Mitä ikinä tosimailmassa puuhaakin, oppi ei koskaan kaada ojaan vaikka kysymyksessä olisivat cocktail-tikut. Ja kone ei hajoa, vaikka käynnistystiedostoja muutteleekin.

Veikkaanpa, että kun suurimman osan PC-koneista käynnistää, käynnistyy saman tien Windows. Tai joku ihmeen DOS-Shell. Kummastakin poistutaan ääntä nopeammin, kunnes ruudulla näkyy ah niin kiehtova C:\> ja jännittävä vilkkuva kursori. Tervetuloa tosipe-laajan työympäristöön.

## DOS DOS DOS

Mikäli DOS on täysin tuntematon, tartu koneen mukana tulleeeseen DOS-ohjekirjaan ja opiskele sieltä alkeet, kuten hakemistoissa liikkumiset ja sellaiset.

Kun perustaidot on hankittu, on aika aloittaa tutustuminen koneen sielunelämään. Komennolla MEM näkyy näppärä lista, jonka lopusta selviää kaksi tarpeellista tietoa: koneen vapaa perusmuisti ja se, onko DOS ladattu High. Jos EMM386 on käytössä, perusmuistia pitäisi olla mieluiten yli tai ainakin liki 600 kiloa, ilman EMM:ää sellainen 550 kilotavua yleensä riittää. Perusmuistin vapauttaminen on vähän turhan pitkä ja monimutkainen operaatio tähän juttuun, mutta palaamme siihen myöhemmin.

Sitten siirrytään koneen juurihakemistoon (eli siihen kun ruudulla vilkkuu pelkkä C:\>) ja kirjoitetaan EDIT CONFIG.SYS. Hiirellä tai kursorinappuloilla selataan PC:n käynnistystiedostoista ensimmäistä ja tärkeintä, ja vastausta PC-pelaamisen visaisimpaan kysymykseen: mille muistikonfiguraatiolle koneeni on viritetty?

## Configia selaamassa

Muistikonfiguraatio selviää jo aika lailla Config.sysin alussa, kun löydät rivin joka alkaa näin:

```
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE sun muuta
```

Jos tämän jälkeen esiintyy sana RAM ja numeroita, esimerkiksi RAM 2048, koneesi muisti on muodossa EMS eli Expanded.

Jos sen asemesta onkin NOEMS, koneesi käyttää XMS- eli Extended-muistia, mutta (ja tämä on tärkeä mutta) EMM386-ajurin avulla muodostettuna.

Jos riviä ei löydy tai sen edessä lukee REM, koneesi muisti on taas XMS/Extended-muodossa, mutta puhtaassa, ongelmattomassa muodossa. Jos Doom, UFO, Rebel Assault, Theme Park tai mikä tahansa peli, jonka käynnistyessä ruudussa lukee DOS4GW, aiheuttaa ongelmia, pistä EMM386 rivin eteen REM ja käynnistä kone uudelleen.

Tämä pikku ongelma muuten on jopa yleisempi kun "hiireni ei toimi DOSissa, vaikka se toimii Windowsissa". (Windows käyttää omaa hiirijuria, DOSissa pitää olla joko

```
DEVICEHIGH=C:\DOS\MOUSE.SYS sijoitettuna Config.sysiin tai
LH C:\DOS\MOUSE.EXE Autoexec.batissa, mutta ei kumpaakaan.)
```

Kun käynnistät koneesi sellaisella muistikonfiguraatiolla mitä peli haluaa, pelin pitäisi myös toimia.

●● Tyhmä kun olen, menin viime numerossa lupaamaan, että palsta nimeltä Kone Kuriin alkaa numerossa tässä nyt ilmestyvässä. Ja unohdin autuaasti sen, että jostain kumman syystä jouluna ilmestyy pelejä pilvin pimein, mainostajat innostuvat ja sivuja on vain rajallinen määrä. Mutta mies pitää aina lupauksensa, ja niin minäkin joskus.

Toinen PC:n käynnistystiedosto päätty selailtavaksi EDIT AUTOEXEC.BAT -komennolla. Autoexec.bat voi pahimmillaan olla pitkä kuin nälkävuosi, vaikka merkittäviä rivejä ei ole kuin kourallinen. Lähinnä kannattaa paikallistaa, löytyykö sieltä MS-Dosin CD-ROM-ajuri MSCDEX ja jos hiiri ei toimi DOSissa, löytyykö rivi, joka päättyy MOUSE.EXEen.

Mikäli muutat käynnistystiedostoja, muutokset toteutuvat vasta kun olet käynnistänyt koneesi uudelleen.

## Miten tunnistan CD- ja ääniajurit?

Äänikorttien asennusohjelmat sijoittavat äänikorttiajurit omaan hakemistoonsa, joten niiden löytäminen ja eristäminen sekä Configista että Autoexecistä on yleensä helppoa. Jos kortti on vaikka Sound Blaster 16, kaikki rivit, joissa näkyy SB16 tai BLASTER viittaavat äänikorttiin, kuten tämä esimerkki kertoo:

```
DEVICEHIGH=C:\SB16\DRV\CTS16.SYS /UNIT=0
/BLASTER=A:240 I:5 D:1 H:6
```

Äänikorteista, varsinkin Sound Blaster -yhteensopivista, pitää muuten aina osata unissaankin kolme arvoa: Sen osoite (address, port), keskeytys (IRQ, interrupt) ja DMA-kanava. Siksi Autoexecista löytyykin jotakuinkin seuraavan näköinen rivi:

```
SET BLASTER=A240 I5 D1 H6 P330 T6
```

Ja siinähan ne lukevat suoraan. A niinkuin Address, I niinkuin Interrupt ja D niinkuin DMA Channel. Loput liittyvät harvinaisempiin optioihin, joita kaikissa korteissa ei ole. Vaikka pelien installointiohjelmat kuinka väittävät osaavansa itse hakea nuo arvot, ei niiden käsinsyöttöä pitemmän päälle voi välttää.

CD-ROM-ajureissa on myös omat tuntomerkinsä. Autoexecistä löytyy aina MSCDEX-rivi ja Config.sysistä etsitään joko CD-viittauksia tai joka ajurista pakolla löytyvä kohta, joka on lihavoitu seuraavassa:

```
DEVICEHIGH=C:\CDROM\MTMCDAE.SYS /D:MSCD001 /P:300
/A:0 /M:64 /T:5 /I:11 /X
```

Nimittäin mikäli pelaa peliä, joka ei ole romppuversio, on aivan turha tuhata muistia romppuajureiden lataukseen, joten rivien eteen REM, tallennus, uudelleenikäynnistys ja Voila! REM-rivejä ei käynnistettäessä huomioida.

Tämä oli lyhyt ja sekava aloitus, ensi lehdestä alkaen Kone Kuriin askel askeleelta.

## Pelasta koneesi

Kun alat leikkiä käynnistystiedostojen kanssa, suorita seuraava turvaoperaatio. Pistä tyhjä levyke A-asemaan ja kirjoita

```
FORMAT A: /S
```

Kun levyke on formatoitunut, kirjoita

```
COPY C:\CONFIG.SYS A: (enter)
```

```
COPY C:\AUTOEXEC.BAT A:
```

Jos onnistut saamaan koneesi solmuun, työnä tämä levyke levyasemaan, käynnistä kone uudelleen ja se on palannut normaaliksi. Vaihda COPY-komentojen A: C:ksi ja päinvastoin, niin alkuperäiset käynnistystiedostot palaavat kiintolevyillesikin.



## Pelifriikin joululahjat

### Käyttöohje

Jos haluat varmistaa mieluisat joululahjat, avaa Pelit-lehti tältä aukeamalta ja jätä se vahingossa paikkaan, jossa muut perheen jäsenet tapaavat kulkea. Vaikeassa tapauksessa lehden voi teipata esimerkiksi jääkaapin oveen, TV-ruutuun tai auton tuulilasiin.

●● Miten valita lahja perheenjäsenelle, jonka rakkaimmasta harrastuksesta ei täysjärkinen ihminen ymmärrä hölkäsen pölähtämää?

man suuremman – viimeistään seuraavana aamuna, kun lahja on viimeistä bitin puolikasta myöten täynnä.

Ruokakunnan pelaajalle annettavasta lahjasta voi toki olla iloa myös muille perheenjäsenil-

**S**arjakuvia on pidetty maskuliinisena harrasteena siinä missä pelejäkin. Ja jos eivät kaikki sarjakuvien lukijat ole poikia/miehiä, niin sarjakuvien sankarit ainakin.

Näinhän sitä usein luullaan. Väitteen voi kuitenkin todistaa vääräksi kävelemällä lähimpään kirjakauppaan. Esimerkiksi kevyen eurooppalaisen sarjakuvan suomentajana kunnostautuneen Semicin valikoimasta löytyy kaksikin sankaritarita, joista myös suomalaiset lukijat ovat voineet nauttia jo useamman vuosikymmenen ajan. Sekä Roger Leleupin **Yoko Tsuno** että Francois Walthéryn eri kokoonpanoilla kokoama **Natasha** seikkailivat jo 70-luvulla Ruutu- ja Non Stop -lehtien sivuilla.

Sekä Yoko Tsuno että Natasha ovat kaikin tavoin mahdollisia sarjakuvasankareita. Yoko Tsuno on japanilainen parikymppi-nen nainen, jossa ei ole muuta erikoista kuin huomattava ystäväkaarti maapallon eri kolkilla ja vähän muuallakin. Yokoa ei voi sanoa edes seksikkääksi, päin vastoin kuin ylikirkkasta Natashaa. Yokolla ei myöskään ole varsinaista ammattia, mutta kylläkin varaa lennellä ympäri maailmaa omalla suihkarilla.

Natasha joutuu sen sijaan hoitamaan lentämisensä Bardaf-lentoyhtiön lentoemona. Hänen seikkailunsa alkavat yleensä tavalliselta reittilennolta, joka muuttuu jossain vaiheessa draamaksi tai farssiksi. Taannoin tarinan aiheeksi riitti kaappaus ja pakkolasku pääkallonmetsästäjiä kuhisevaan viidakkoon, mut-



### Ensimmäinen sääntö

Älä edes yritä ostaa hänelle peliä. Et kuitenkaan osaisi valita mieleistä. Todennäköisesti pelit, joista hän pitää eniten, ovat sellaisia, joita sinulle ei tulisi mieleenkään ostaa. Ja jos sattuman kaupalla osuisit oikeaan, hänellä mitä todennäköisimmin olisi lahjoittamasi peli jo entuudestaan. Näin on, vaikka olisit ostanut pelin aattoamuna, ja kauppias olisi saanut sen hyllylleen minuuttia aikaisemmin.

### Toinen sääntö

Levykkeitä kannattaa aina ostaa, kunhan varmistuu lahjan saajan käyttämästä levykestandardista. Jokaisen itseään kunnioittavan levykekauppiaan varastosta löytyy laatikollinen single density single sided -levykkeitä (1). Ne hän kauppaasi asiakkaalle, joka pyytää käärimään levykelaattikon lahjapaperiin – jähkä pyyhkii laatikon päältä vaivihkaa vuosikymmenten pölykerroksen.

Oikeantyyppisille levykkeille löytyy aina käyttöä. Kukaan ei ole vielä saanut selville, mihin kaikki ihmisten ostamat levykkeet oikein katoavat (2). Aina ne ovat kuitenkin loppu. Koska kukaan itseään kunnioittava tietokoneen omistaja ei sorru ottamaan ohjelmistaan laittomia kopioita, kaikkien näiden levykkeiden täytyy olla täynnä heidän itse kirjoittamiaan ohjelmia ja tekstejä.

Pienin lahjaksi kelpaava erä on kymmenen laatikollista eli sata levykettä. Pelaaja itse ei vaivaudu kauppaan tätä vähäisemmän muistivälinetarpeen vuoksi. Miksi hän noteeraisi jonkin kymmenen korpun boksia, jonka hän muroi täyteen GIFFe- ja hampaita harjatessaan?

Lahjalevykkeiden on muuten syytä olla valmiiksi formattoituja. Levykkeiden alustaminen on turhauttavinta puuhaa sitten OS/2:n installoimisen. Maailmalla tunnetaan useampiakin tapauksia, joissa Wing Commander -sarjan "varmuuskopiolevykkeiden" formattoija on kesken kaiken päättänyt soveltaa Mortal Combatissa oppimiaan taitoja elävään elämään.

### Kolmas Vinkki

Hieman kalliimmassa hintaluokassa päästään kovopuolelle.

Pelaajan tietokoneessa ei ole koskaan liikaa kiintolevytilaa. Voit ostaa hänelle miten suuren kiintolevyn tahansa ja olla varma, että hän olisi halunnut hie-

### Pinoviehepaholainen iski

Viime numeroon painettu Wexteenin WWW-kotisivun URL-osoite oli virheellinen. Aaltoviiva (~) oli korvautunut matkalla PC:stä Macin kautta latomakoneeseen isolla Z-kirjaimella. Oikea osoite on siis: <http://www.clinet.fi/~wexteen/wexteen.html> Postia saa tuki edelleen lähettää myös perinteisin menetelmin.



le. Paras esimerkki lienevät kuulokkeet. Kun äänikorttiin kytketty 100 Watin aktiivikaiuttimet aivan sattumalta menevät joulupäivänä rikki, ei perheen tarvitse enää pelätä poliisien tulevan oven läpi naapurien ilmoitettua virkavallalle seinän takana alkaneesta perheneuvotte-  
lusta.

Edellä suositeltu kiintolevy on riskaabeli valinta, jos lahjan saajalla on myös modeemi. Tällöin lahjan kylkiäiseksi kannattaa hankkia entistä huomattavasti nopeampi modeemi. Mitä nopeampi, sitä pikemmin kiintolevy on täynnä, ja sitä pikemmin

puhelinlinja vapautuu puhelu-  
käyttöön. Nopeamman modeemin kalliimpi hinta kannattaa suhteuttaa puhelinlaskuihin. Mitä hitaampi modeemi, sitä kalliimmaksi se loppujen lopuksi tulee.

### Neljäs Vinkki

Myös jouluaterialla kannattaa huomioida tietokonepeleihin hurahtaneen perheenjäsenen erityiset tarpeet. Hänen jalostunut elimistönsä vaatii erityistä ruokavaliota kyetäkseen ylläpitämään hänen pitkälle erikoistunutta keskushermostoaan. Jos

hän ei saa joka aterialla haaleaa noutopitsaa (3), välttynyt kolajuomaa ja kannullista kahvia, hänestä voi pian tulla normaali ihminen.

Oireiden ilmetessä ensiavuksi suositellaan jääkaapissa seissyttä kerroshampurilaista huoneenlämpöisten ranskalaisten kera.

(1) SSSD-levykkeet ovat tietotekniikan vastine Skodan kansanautolle vuosimallia 1958.

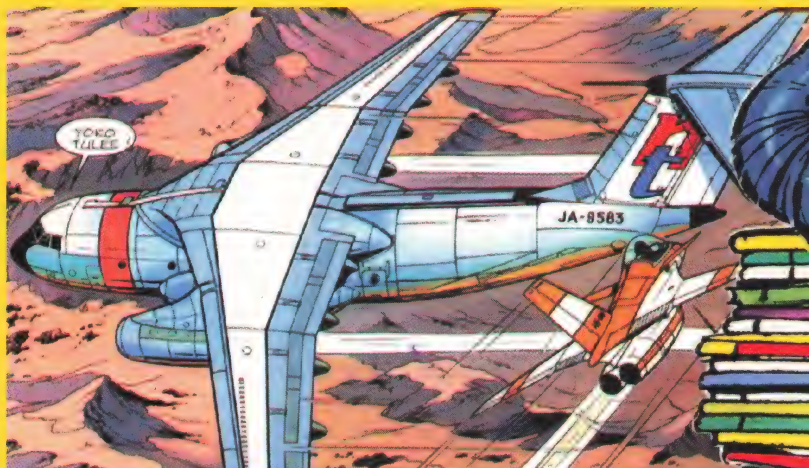
(2) Maailman jäteongelman ratkaisuksi onkin ehdotettu jätteiden kierrättämistä levykkeiksi, jolloin ne hukkasivat itse itsensä.

(3) Täytteessä kinkkua, herkkusieniä sekä mahdollisesti paprikaa. Ei valkosipulia.



Päin vastoin kuin Yoko Tsunolla, Natashalla on yleensä ongelmia mahdolluttaa muotonsa vaatteisiinsa.

## Tytöt asialla



Leloupin piirrostyylille on ominaista teknologian yksityiskohtainen kuvaaminen. Hän piirtää jokaisen teknisen laitteen äärimmäisen huolellisesti, tarkemmin kuin ihmisensä.



Ennen vanhaan piirrostyylillä oli karumpaa, mutta tarinoissa oli imua.

### Vuoden sarjakuva

Loppuvuodesta on aina tapana julistaa kilpailuja vuoden pelistä sun muusta. Käytän siis tilaisuutta hyväkseni ja järjestän neuvoa-antavan kansanäänestyksen aiheesta: **Vuoden 1994 paras sarjakuva.** Tiedänpähän sitten ensi vuonna, millaisista kuvasarjoista haluatte lukea. Paljontoina kirjoja ja sarjakuvia.

ta viime vuosina yhä useamman juonen kantimeksi on tarvittu hulluja tai miljardöörejä tai sekä että. Pari vuosikymmentä Ruudun ja Non Stopin jälkeen Semic on tuonut Yoko Tsunon ja Natashan takaisin Suomeen. Semicin julkaisemat tarinat ovat uutta tuotantoa eli suomennokset ilmestyvät parin vuoden viipeellä alkuteosten jälkeen. Osa lumosta on kuitenkin karissut vuosikymmenten varrelle.

Sekä Walthéryn että Le-  
loupin piirrostekniikka on kehittynyt sitten 60/70-luvun, mutta samalla osa hahmojen viehätystekniikasta on valitettavasti kadonnut. Etenkin Yoko Tsuno – Matka halki aikojen -aikamatkatarina on masentava esitys. Sen sijaan Walthéry on onnistunut käsikirjoittajia kierrättämällä säilyttämään osan Natashan alkuperäisestä imusta.

Kummallekin sarjalle olisi eduksi, jos Semic ottaisi kustantaakseen uusia painoksia vanhoista Yoko Tsunoista ja Natashoista. Etenkin vanhat Yoko Tsunot olisivat tosi herkkua. Lisäksi olisi mielenkiintoista nähdä, millaista jälkeä Le-  
loupin ja Walthéryn siveltimet piirsivät 70-luvun lopulla ja 80-luvun alussa.



# PELIT

## ★ posti



**O**nko syksy liian pimeä ja synkkä vai laiskuusko on iskenyt? Ettekö enää halua saada ääntänne kuuluviin? Postipinoni senkun pienenee, varastossa on enää 1000 kirjettä! Nyt pian lisää kaikenlaisia kirjoja ja ne pitkät mielellään levykkeellä. Kriittikkä ei muuten ole tullut iäisyysiin, oletteko todella täysin tyytyväisiä kaikkeen?

Pelit  
Posti  
PL 64  
00381 Helsinki.

### Kollaan poikki

Pirun moni ulvoo, mitä tehdä Doomis, kun on kollaan poikajumis. Kova sana on seuraava osoite: Pro-Soft, Jens Rex, Benlose Skel 4 G, 4100 Ringstea, Denmark. Sieltä meikäkin osti ID- ja Apogee-kamoja ja vihjekirjoja.

Entinen Evlutku

### Tarkistattekko?

Jos lähetan vinkin johonkin peliin, tarkistattekko, toimiiko vinkki?

Pelitfani

Emme tarkista, sillä jokaisen vinkin tarkistamiseen tarvitsisimme hirvittävästi aikaa ja vaivaa. Luotamme lukijoihin ja vinkkien lähettäjiin.

### Kysymys Nirville

Mainitsit lehden 5/94 Paintball-jutussa aiheita käsittelevät lehdet. Mistähän kyseisiä julkaisuja voisi hankkia?

Kiinnostunut

Toistaiseksi ainoa tietämäni paikka on Salainen Agentti Helsingissä. —nn

### Doom-kilpailusta ja vähän muustakin

Pelit 5/94 Doomin Wad-kisa: Miksi järjestätte kilpailuja, joihin pystyvät osallistumaan vain ne, joilla on modeemi? Mistäpä muualta voisi saada Doomin editorit DEU tai BSP, vai kopioitteko jokaiselle Pelit-lehden lukijalle

editorin, jos he lähettävät sinne toimitukseen levykkeen? Tiedän kyllä vastauksen joka kuuluu näin: Emme kopioi, kärsikää tai ostakaa modeemi. Enkö olekin oikeassa, kilpailu ei ole reilu!

Eikö olisi jo aika vaihtaa lehden logoa? Voisitte myös laittaa palkinnoiksi modeemeja, joita nimimerkki Myöhässä ehdotti.

Pelit 5/94 Pelit-fanille: Meinaatko että turkulaiset ovat ainoita ei-hesalaisia, joille soittaminen tulee kalliiksi? Itse asun täällä Suomen Chigagossa eli siis Haminassa.

Mikä on teille helpoin tapa lukea tulevat jutut? Pitäisikö ne lähettää paperilla vaiko levykkeellä? Jos lähettää useampaan osastoon kirjoja, esimerkiksi postiin ja Max & Moritziin, voiko ne lähettää samassa kuoressa tai samalla levykkeellä?

Vielä vähän elokuvista. Tämä suomalainen elokuvassuuri on jo mennyt liiallisuuksiin. Mm. Child's play 1 kiellettiin tietäkseni kokonaan, Child's play 3 vedettiin pois vuokraamoista Englannin tapauksen yhteydessä. Esityskiellossa on myös Haloweenit 1–3 vaikka onhan se niin, että juuri tuollaisista elokuvista alle 10-vuotiaat saavat vai kutteita. Mutta kuinka sitten ei ole kiellettyä listalla mm. Bad Taste, jossa heti alussa ammutaan 44-magnumilla avaruusrakin aivot pölylle?

Eivätkö elokuvatkin ole viihdettä, ehkä pitäisi valvoa pikkulasten videoitten katselua tarkemmin tai sitten laittaa raaemmat filmit lasten ulottumattomiin. Mutta sitten on taas tietokonepelejä kuten Doom, jossa yksinäinen henkilö voi tehdä joukkomurhan ampumalla singolla vihollisjoukon ja nämäkin pelit ovat jokaisen tietokoneita käyttävän saatavilla.

Elvis live now and forewer

Mikään kilpailumme ei tuolta kanalta ole reilu: aina ne vaativat joko asiantuntemusta, viitseliäisyyttä tai silkkaa tuuria. Eikö edes tuttavapiirissäsi ole ketään, jolla on modeemi?

Lehden logon vaihto ei ainakaan

vielä ole ajankohtaista.

Eri palstojen postia voi hyvin lähettää samassa kuoressa, mutta mielellään eri paperilla tai eri tiedostoissa levykkeellä.

Pelit-purkkiin soittaminen maksaa vain ja ainoastaan sen puhelun verran, me emme saa siitä penniäkään. Puheluiden hinnoille me emme taas mahda mitään. Jokaisen on itse harkittava, onko purkkiin varaa soittaa, vaikka se sijaitseekin Helsingissä.

### English Summary turha

Englanninkielinen yhteenveto on aivan turha. Olette sanoneet, että Pelit on kansainvälinen lehti, mutta kyllä ulkomaalaiselta menee ohi 78 ja puoli sivua. Sitäpaitsi lehti ei taida edes ilmestyä muualla kuin Suomessa.

Sarjakuva muuten parantuisi huomattavasti, jos siihen lisättäisiin kunnon taustat, vertaa esimerkiksi Aku Ankkaan.

Red Loser

Pelit saa suurimman osan arvostelmistaan peleistä suoraan ulkomaalaisilta pelitaloilta, jotka erittäin mielellään haluavat tietää, mitä mieltä olemme heidän peleistään. Vajaan puolen sivun Summary palvelue englantilaisia ja amerikkalaisia pelitaloja, ja sitä ei poisteta, vaikka kuinka ruikuttaisitte.

Roopen rahasäiliö siirretään Kyöpeleihin heti, kun ohitamme levikissä Aku Ankan.

### Tonneja koneisiin, peleihin ei markkaakaan

Mitä liikkuu ihmisen päässä, joka ostaa tuhansien markkojen tietokoneen, mutta ei aio käyttää ohjelmiin penniäkään? Ovatko he niitä samoja, jotka öisin kiertävät parkkipaikkoja letkun ja kanisterin kanssa etsien autoa, jonka bensatankin korkki ei ole lukollinen? Muka rahapulana takia piratismia harrastavat voisivat hankkia lisäansioita kolari-testinukkeina, koe-eläiminä, kopapanosammuntojen maaleina ja hampurilaispihveinä.

Reino Rotta

Hahaa, erittäin hyvin sanottu. Tahdotisit varmaankin Pelit-T-paidan? Tulossa on!

### On naamaan katsomista

Laittakaa nyt ihmeessä Nirvin kuva lehteen. Miksipä ei toimitajan kuvaa voida julkaista, näkimmämpä ainakin millaiseen naamaan on uskominen! Minkä ikäisiä ovat Nirvi, Mäntylähti, Kasvi ja Laaksonen?

nirvinisti

### Koneenhoitajan jorinoita

Luin lehden, luin kaksi ja vereni tunsin kuumemmaks. Olin myyty mies, minun piti ehdottomasti päästä seikkailemaan pelien kiehtovaan maailmaan. Oli vain yksi pieni mutta: tämä tapahtui aikana kauan sitten, kun PC oli vielä nuori ja EGA-näyttö rautaa. Tuskaisena muistan niitä "ihania" CGA-pelejä, joita PC:lle oli tuolloin tarjolla: ne olivat karmeita.

Ensimmäinen peli, joka kolahti, oli SimCity, jonka EGA-grafiikka oli todella mahtavaa. Silloin harvoin kun itse pääsin pelaamaan peliä (tyttöystäväni peli oli kolahtanut vielä kovemmin, tiedättehän käynnynnäisten olevan pahimpia), huomasi koneeni tehon loppuvan.

Ja ei muuta kuin kauppaan. Tilasin uuden, peräti 386-koneen postimyyntistä Helsingistä. Puolen vuoden kuluttua neljän palautuksen ja "huollon" ja yhden raastupauhkailun jälkeen kone jopa toimi niin kuin pitikin.

Seuraava loistopeli olikin sitten Star Trek 25th Anniversary. Erittäin tyytyväinen olin koneeseeni tehtävässä, jossa taisteltiin verhoutunutta romulaanien alusta vastaan, sillä näyttölläni tehtävä oli tosi helppo: Muka vain tulittaessaan näkyvä alus näkyi näyttölläni koko ajan varjokuvana, jota oli helppo seurata. Tämän jälkeen annoin kaiken anteeksi koneen myyjäliikkeelle ja nostin jopa pipoa heille.

Minäkin sorruin sitten Pelit-lehden tilaajaksi ja tottakai boksia piti kokeilla. Innokkaana, vaihdettuani modeemini nopeampaan, aloin kokeilla yhteyttä boksiin. Rullattuani tuolilla pari kertaa puhelimen jatkojohdon yli huomasin linjan peräti mykistyvän. Ja eiku taas kauppaan. Nyt puolestaan se uusi, hieno, kallis ja nopea modeemi pysyi mykkänä. Etupuolen diskovaloista selvisi se, että mikään ei selviä ja modeemi vain harrasti mykkäkoulua.

Minähän en kuulkaa ole mikään lyhytpinnainen kaveri, mutta meinasin silti hetken hurmiossa ilmoittaa sen uuden jne modeemin seuraavaan modeemien heittokisaan viralliseksi kilpailuvälineeksi.

Päätettyäni vielä kerran kokeilla laitetta, itseäni viisaampien kaverien neuvoista huolimatta, se helekutin laite toimi.

Joten on, täytyyhän koneilla olla, tai sitten ne vain piruilevat, sielu.

Koneenhoitaja



Herrasmiehet eivät koskaan kerro ikäänsä. Nirvin naama on maailman suurin salaisuus ja yhdeksäs ihme.

## Nautinto puuttuu

**Arvoiset pelien testaajat! Vähän (?) säälin teitä, kun ette koskaan voi nauttia rauhassa pelien maailmoista ja antautua vaikkapa viikkokausiksi yhden ainoan seikkailu-fantasiapelin syövereihin, kuten itse voin tehdä. Tehän käsittelette saamanne arvostelukappaleet raivoisalla vauhdilla, ylimallojen harmaasolujen joka antenni pystyssä yrittäen itkeskellen (?) saada käsitystä fantasian totuuksista. Sitten puristelette kokemuspisteenne sivun kokoiselle tonnille. Ette siis koskaan voi nauttia mistään pelistä kunnolla?**

**Luin erästä englantilaisesta PC-lehdestä yhdestä täysikasvuista peliarvostelijareppanasta, joka oli kiroillen tahkonnut kolme kuukautta tunnettua maanalaista maailmaa soitellen ja kirjoitellen ongelmistaan eri paikkoihin koko ajan. Minua oikein rupesi naurattamaan, kun muistin, miten teidän testaajanne hoitelivat vastaavan pelin uuden version ihan vaan vasemmalla kädellä muun työn ohessa! Ovato teidän testaajanne todella niin älyttömän hyviä peliliimiä, että mikä tahansa supervirtelmä kaatuu katolleen parin kahvikupin ja pizzapalan välillä? Onkohan huhu 10:nneen planeetan pimeän puolen taistelijoista totta?**

**Nirviltä haluaisin vastauksen, että onko joku entisten aikojen peleistä jättänyt syvät jäljet mieleen ja sydämeen? Mainitse vielä raivostuttavin peli menneisyydestä.**

Raiter

Kiitos kauniista sanoista, olet osittain oikeassa. Pelien arvosteleminen käy työstä ja vaatii paljon aikaa. Mutta on meilläkin kuitenkin vapaat hetkemme, jolloin voimme ihan oikeasti nauttia pelaamisesta. Sitä sanotaan kesälomaksi.

Me emme ole ylimallojen hyviä pelaajia, emme ainakaan kaikki. Ihan samalla tavalla kuin englantilaisella arvostelijareppanalla, meilläkin on aina joskus käytettävissämme pelitalojen tuki ja vinkit, jos oikein pahasti jääme jumiin. Toisaalta, tietäntyyppisiä pelejä oppii pelaamaan ja usein yhteistyöllä saamme ratkaistua pahimmat kohdat.

Nikon vastaus: Dungeon Masteria pelasini kerran 16 tuntia putkeen ja näin kaksi yötä unia, joissa kerrottiin loitsu, millä tehdään räjähtävä pullo. Turha kai sanoakaan, että sa-

man tien kun simmut aukesivat loitsu haihtui. Se oli vähän ärsyttävää.

Lyhyt muistini muistaa Starlordin, josta yritin epätoivoisesti etsiä jonkin näköistä järkeä, haastetta tai jotain. Myös Rampagen neljännen kerroksen koluaminen tuhosi aika lailla hermoratoja. (Pelasin myöhemmin koordinaattien kanssa pelin läpi vain nähdäkseni olisiko se parantunut jatkossa. Ei parantunut).

## Tekniset tiedot

**Tarkoittaako peliarvostelun tekniset tiedot -kohdassa Sound Blasterin perässä olevat sulkeet, joissa lukee usein Pro tai 16, että peli tukee vain kyseistä Sound Blaster -mallia? Oliko lehdessä 5/94 PelitSeis-palstalla ollut "kenen syy kun peli seisoo" viaton vitsi vai harkittu seksimielisyys?**

Ilo

Merkintä Sound Blaster (Pro, 16) tarkoittaa, että se tukee Sound Blasteria ja lisäksi vielä erikseen malleja Pro ja 16. Eli niitä malleja tuetaan, jotka on mainittu. Toisen kysymyksen vastaus on jokaisen omien korvien välissä.

## Mitä maksaa BBS?

**Kuinka paljon maksaa soittaa Pelit-BBS:ään?**

Kysyvä

Normaalin puhelumaksun verran. Eli päivisin klo 17 asti on kalliimpaa, klo 17-07 ja viikonloppuisin halvempaa. Pelit-BBS:n numero on ihan tavallinen puhelinnumero ja puhelun hintatiedot voit tarkastaa omasta puhelinluettelostasi tai soittamalla omaan puhelinyhtiösi. Tellähän esimerkiksi on usein tarjouksia, jotka kannattaa käyttää hyödyksi.

## Miksi ette arvostele?

**Olen odottanut ja odottanut, että arvostelisitte esimerkiksi seuraavat pelit: Wing Commander III, Mortal Kombat II, 11th Hour, Across the Rhine ja Under a Killing Moon. Miksi ette arvostele niitä, vaikka ne ovat jo myynnissä ja mainostatte niitä omassa lehdessänne? Teillä on ollut aikaakin jo numero vitosesta eli elokuusta lähtien!**

Mika

Mainitsemasi pelit eivät olleet vielä ilmestyneet ainakaan lehden painoon mennessä Under a Killing Moonia lukuunottamatta, joka tuli marraskuun alkupuolella. WC III:n aikataulu on marraskuun puolivälin tilanteen mukaan 14. joulukuuta, Mortal Kombat II ei tule tämän vuoden puolella PC- eikä Amiga-versio-

na, 11th Hour on lykätty maaliskuuhun ja Across the Rhine on pantu kokonaan uusiksi ja ilmestyy vasta joskus ensi kesän kynnyksellä. Siksi emme ole niitä arvostelleet.

Mainoksissa on monesti pelejä, joitten olisi pitänyt ilmestyä tietynä aikana, mutta eivät sitten ilmestyneetkään. Asia olisi selvinnyt, jos olisit soittanut ko. firmaan, jolloin olisit voinut tehdä ennakkovarauksen peleistä ja saada ne heti niiden ilmestyttyä. Mutta et ptkääkään sitä ennen. -tl

## Sharewarea ilman modeemia

**Miten ja mistä voin saada shareware- ja PD-pelejä ilman modeemia?**

Peräsmies

Luepa lehden mainoksia. Suomesakin on muutama yritys, jotka myyvät sharewarea kohtuulliseen hintaan. Tai sitten lainaa kaverin modeemia tai pyydä kaveria imuroimaan.

## Henkilökohtaisia kysymyksiä

**Wallu: koska aloitit Kyöpelien tekemisen? Sari: mitkä ovat koiriesi nimet? Nirvi: mitä työhösi kuuluu ja onko se raskasta? Kaille: mistä saatte ideat lehteen? Ikaalisesta**

Wallu: Kyöpelit ilmestyi ensimmäisen kerran Pelit-lehden numerossa 1/1993. Sari: koirien nimet ovat Elva, Sini ja Jutta, kaikki siis tyttöjä. Nirvi: kirjoittaminen, ideointi, editointi, stiloointi ja pelaaminen. Ras-kaaksi käy, muttei toivottavasti näy. Kaikki: kaikesta.

## Ostaisin oikeuden

**Voisiko oikeutta käydä Pelit-BBS:ssä ostaa? Vai onko pakko tilata lehti?**

Elias

Oikeus käydä Pelit-BBS:ssä maksaa tällä hetkellä 228 markkaa. Kaupantähtäisenä saa Pelit-lehden vuositulauksen.

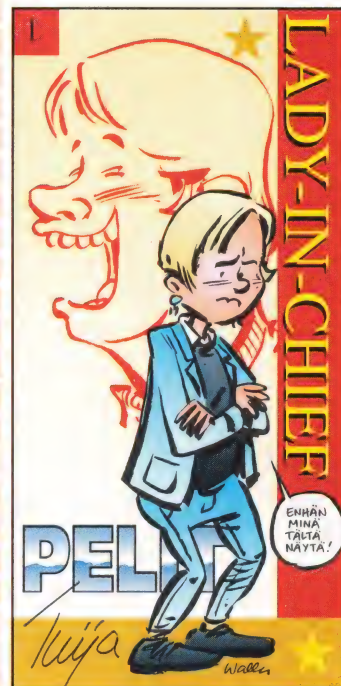
## Pisteytyksestä

**Mielestäni lehden 70 pisteen keskiarvo johtuu kouluissa käytettävästä arvosana-asteikosta, joka on 4-10. Ehkä Pelit-lehdenkin pitäisi muuttaa asteikko 4-10:ksi, plussat ja miinukset mukaanlukien.**

Jari Timonen

Pisteytys on ikuinen ongelma. Syy siihen, että käytämme taulukkoa 100 on alan yleinen käytäntö.

Yleisön pyynnöstä aloitamme kirjoittajiemme esittelyn näin keräilykorttien muodossa. Ensimmäisenä on itseoikeutettuna vuorossa Tuija Linden, lisäkorteja tulee sitä mukaa, kun lehteen mahtuu. Wallun kortti oli jo viime lehdessä.



**Tuija** on ei enää ihan teini-ikäinen, muttei paljon muutakaan. Pelaa 486 PC:llä ja SNESillä, silloin kun Joonas, 12 v. sitä vaatii.

Lempipelejä ovat Warlords 2, Colonization ja kaikki Westwood-viritykset, eli kolme Kyrandia, kaksi Eye of the Beholderia ja Lands of Lore. Haaveilee lisäksi Dungeon Master kakkosesta ja vapaa-ajasta.

Lukee Stephen Kingiä, Mary Higgins Clarkea, Dean R. Koonzia ja muita hyviä kirjailijoita. Sarjakuvista miellyttävät Sandman, Elfquest, Animal Man, Hell Blazer ja tietysti Aku Ankka, muttei Mikki Hiiri.

Seuraa säännöllisesti televisiosta Simpsonseita, Rooman Sheriffiä ja nyttemmin myös Beavis ja Butt-headia. Elokuvista mikään ei vedä vertoja Hairille ja 9 1/2 viikolle. On niitä muitakin hyviä, niin kuin kaikki missä on Richard Gere tai Val Kilmer. Star Trekeistä paras on Deep Space Nine, jota hän on nähnyt yli 30 jakson verran.

Musiikissa on jumittunut Doorsiin, mutta kuuntelee sujuvasti myös Gunnareita ja Metallicaa, muttei missään tapauksessa Sepulturaa. Kuuntelisi myös kreikkalaista Jorgos Dalarasta ja ruotsalaista Eva Dahlgrenia, mutta perhe ei anna.

Päätoimittaa Pelit-lehteä, jossa demokratia toimii siten, että muu toimitus liittoutuu Tuijaa vastaan ja äänestää hänet kumoon. Mutta veto-oikeus on ollut Tuijan, ainakin tähän asti.



# PELIT PELIT PELIT

## ANTAA TULLA, VALMIINA OLLAAN!

☐ Tilaan **PELIT-lehden** edullisena jatkuvana säästötilauksena, 12 kuukautta vain **228 mk.** 4K02

☐ Tilaan **MikroBITIN** edullisena jatkuvana säästötilauksena, 12 kuukautta vain **248 mk** 4K04

Tilaus jatkuu ilman eri uudistusta 12 kk:n jaksoissa kulloinkin voimassaolevaan hintaan. Voin halutessani keskeyttää tilaukseni ilmoittamalla siitä asiakaspalveluun.

☐ Tilaan **PELIT-lehden** 12 kuukauden määräaikaistilauksena **245 mk.** 4K03

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

**Voit myös faksata tilauksesi numeroon 90-120 5680**

Helsinki Media  
Erikoislehdet  
Asiakaspalvelu  
PL 34  
Vastauslähetykset  
Sopimus 01620/50  
01003 Vantaa 300

PELIT-  
lehti  
maksaa  
postitaksun

## Tilaa kirjat ja ohjelmistat NYT TOSI HALVALLA!!!

- ☐ 61302 Amiga 1 -kirja AmigaDos 54 mk (norm. 125 mk)
- ☐ 61304 Amiga 3 68000-konekieli -kirja+levyke 54 mk (norm. 125 mk)
- ☐ 61305 Amiga 4 Exec -kirja+levyke 54 mk (norm. 165 mk)
- ☐ 61309 Modeeminkäyttäjän käsikirja 133 mk
- ☐ 61308 C64 Pelintekijän opas 69 mk (norm. 145 mk)
- ☐ 61327 Amigan pelintekijän opas + levyke 138 mk
- ☐ 61325 PC:n käytön perusteet 115 mk
- ☐ 61324 Bittinikkarin käsikirja 142 mk
- ☐ 61329 PC Pintaa syvemmältä 142 mk
- ☐ 61331 PC-tekniikan käsikirja 189 mk
- ☐ 61332 PC-pelintekijän opas 125 mk

4C02

Kirjojen ja listausten lähetyskulut 18 mk/lähetys riippumatta siitä, montako tuotetta tilaat.

☐ 64701 **Pelit-lehden säilytyskansio 36 mk, \_\_\_\_ kpl.** 4C01

Lähetyskulut 12 mk/1 kpl, 15 mk/2 kpl, 18 mk/3 tai useampi kappale.

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

**Voit myös faksata tilauksesi numeroon 90-120 5680**

Helsinki Media  
Erikoislehdet  
Asiakaspalvelu  
Vastauslähetykset  
Sopimus 01620/43  
01003 Vantaa 300

PELIT-  
lehti  
maksaa  
postitaksun

## Rakkaat kanssasiset!

Avaanpa viimeinkin sanaisen arkkuni ja tartun kynään, eikun siis tietokoneeseen ja tekstinkäsittelyyn. Olen 38-vuotias naispuolinen kansalainen, minulla on mies ja lapsia, eli olen siis kypsässä iässä oleva virkanainen. Ensimmäinen koneeni oli C64 joskus vuonna 1984 tai 1985 ja siitä asti olen ollut pelaamisen (ja ohjelmoinnin) lumossa. Nykyinen koneeni on 486/33 MHz.

Koneen sisuksetkaan eivät ole täysin outoja, olen asentanut koneeseeni kottimodeemin ja lisäkiintolevyn, sekä korjannut viallisen korppuaseman, eli kyllä naisetkin osaavat (enkä takuulla ole ainoa nainen, joka osaa ko. toimenpiteitä suorittaa!)

Minulle tulee Pelit-lehti omalla nimellä, ei lasten, kun minä sitä lehteä kuitenkin eniten odotan ja luen. Aikoinani sitä tilatessani ei tilausten vastaanottaja millään meinannut uskoa, että lehti todella tulisi minulle itselleni, aikuiselle naiselle, eikä lapsille! Ahmin myös miltei kaikenlaista atk:ta käsittelevää kirjallisuutta

ja ennen kaikkea muuta PELAAN, PELAAN ja vielä kerran PELAAN! Käytän konettani toki välillä muuhunkin kuin pelaamiseen, mm. tekstinkäsittelyyn, taulukkolaskentaan, ohjelmointiin, luettelointiin ja kortistointiin, piirtämiseen ja pankkiasioiden hoitoon.

Mielestäni ehdottomasti parempi keino purkaa päivän aggressioita on mäiskiiä hirviöitä ja muita omituisia otuksia liiskaksi kuin heitellä miesparkaa astioilla. Pelatessa unohtuvat myös muut päivän murheet ja paineet ajatusten keskittyessä peliin, eli se myös rentouttaa ja ehkäisee stressiä. Harmaat aivosolut saavat sopivaa jumppaa koettaessani ratkaista ongelmia kinkkisesä pelissä, refleksiäni ja näppäimistö taas joutuvat koetukselle nopeutta vaativissa peleissä.

Pelaaminen on harrastus siinä kuin muutkin harrastukset ja oppiähiän siinä samalla hieman muutakin koneen käyttöä. Ainoa haitta ja harrastustani rajaava tekijä on pelien ja oheislaitteiden hinnat.

Iivari

# TEX SPEX

## Ääniongelmia

Miten saan SFX 1000:n toimimaan kunnolla X-Wingin ja TIE Fighterin kanssa?

Ruud Lubbers

SFX 1000 on ilmeisesti Sound FX 1000 -äänikortti, jonka pitäisi olla täysin standardi. Kokeile hakea uudempia ajureita vaikka Pelit-BBS:stä.

Omistan SB 16 ASP -äänikortin. Hankin siihen jokin aika sitten Wave Blaster -laajennuksen. Sittemmin on ilmennyt eräitä ongelmia digitoitujen efektien suhteen. Kun yritän soittaa pelissä (Doom, TIE Fighter, X-Wing) General MIDI -musiikkia ja digitoituja efektejä yhdessä, kone kaatuu heti kun pitäisi kuulua digitoituja efektejä. Kun säädän peliin pelikät G-MIDI-musiikit, kaikki sujuu moitteetta, kuten myös jos säädän SB:n soittamaan musiikit ja efektit.

Missä vika?

Ongelmasi kuulostaa hyvin mystiseltä. Veikkailuksi menee, joten epäilisin syyksi IRQ- tai I/O-osoitekonfliktia. Tarkasta ettei ole asettanut yhdelle IRQ-keskeytykselle tai I/O-osoitelle kahta käyttäjää. Tarkista myös MIDI:n osoite, yleensä se on 330.

Ajattelin ostaa uuden äänikortin. Mitä eroja on Gravis Ultrasoundilla ja SB 16:lla? 1. Tukeeko GUS suoraan SB16:tta? 2. Mitä muita tukia GUSissa on? 3. Tukevatko pelit yleensä GUSia suoraan? Entä tulevaisuudessa? 4. Kummassa on paremmat ohjelmistot? 5. Mitä tarkoittaa General MIDI -tuki? Tukeeko jompi kumpi korteista General MIDIä? 6. Pystyykö GUS soittamaan digitaaliefektit kuten SB? 7. Miten paljon muistia ajurit vievät?

Aivan pihalla

1. Ei tue lainkaan. 2. GUS tukee omaa GUS-tilaansa ja se toimii myös General MIDI:n mukaan. Lisäksi se emuloi ohjelmallisesti SB-kortteja. 3. Kovin monet pelit eivät GUSia suoraan tue, mutta ehkäpä tulevaisuudessa. Nyt näyttää siltä, että ainakin General MIDIä tuetaan joka suunnalta. Perusmalli Sound Blasterin tilalle ei ole tullut uutta yleismallia, vaikkakin GUS on harrastelijaohjelmien suuressa suosiossa. 4. Riippuu aivan käyttötarkoituksesta. Yleensä äänikorttien mukana tulevat ohjelmat ovat hyvin rajoittuneita ja parempaa tavaraa saa sharewarena runsaasti. 5. General MIDI on standardi, jolla määritellään tietyt vakioinstrumentit. Näin esimerkiksi rummut kuulostavat rummuilta, eivätkä pianolta. SB 16 ei tue General MIDIä suoraan, vaan tarvitaan erityinen Wave Blas-



## Modeemiongelman?

Olin erittäin kiinnostunut pelaamaan BATMUDia, mutta arvosteluissa minulle ei selvinnyt kuinka sitä päästään pelaamaan ja paljonko maksaa Internet-tunnus ja mikä on Telnet-yhteys.

Avuton

Internet-tunnuksen hinta riippuu siitä keneltä sen hankit. Kun sen saat, kirjoita telnet bat.cs.hut.fi ja pelaa.

## Tapaus Vilperti

Tupsahtipa luokseni kylään eräänä päivänä kauniina serkku-poikani Vilperti (huom! nimi muutettu kyseisen henkilön maineen säilyttämisen kannalta). No Vilperti oli sanojensa mukaan koko kylänsä kovin pelimies, jopa niin kova, että näyttäisi minulle PC:eni avulla missä huushollini kaappi seisoo. Tuntien pelailun jälkeen kaapin paikan määräsin edelleen minä (onneksi!).

Turhautuneena tappiostaan Vilperti aloitti lehtikasani selailun ja löysi kuin löysikin kaikki Pelit-lehteni. Uskokaa tai älkää, hän ei ollut koskaan kuullutkaan kyseisestä lehdestä, vaikka pelimies olikin. Tämän johdosta

kysyisinkin, onko lehtenne markkinointi jäänyt hiukan liian vähälle huomiolle?

Kaappini on edelleen nurkassa

Toimitus markkinoinnille: kuuluuko?

## Arvotaanko väärät vastaukset?

Jos Pelit-lehden kilpailuissa on ratkaistavana ristikko tai krypto, tarkistatko kaikki sinne tulleet vastaukset, vai pääsevätkö väärinkin vastanneet palkintoarvontaan?

Uruk-hai

Kussakin kilpailussa lukee arvontaperiaate, eli useimmiten "oikein vastanneiden kesken arvotaan".

## Nimimerkille Tuleva ATK-opettaja

Mahtavaa. Ohjelmointia ja roolipelejä harrastava tyttö. Mielestäni useimmatkin tytöt saivat harrastaa tietokoneilua. Pidä vain pintasi ja jatka harrastustiasi. Eivätkä tietokoneet & roolipelit minun mielestäni mitenkään poikamaisia harrastuksia ole, vaikka suurin osa niiden harrastajista on poikia.

Tapio Äijälä

ter-lisäosa korttiin. 6. Pystyy vaihtelevalla menestyksellä, jos emuloidaan SB:tä, hyvin jos peli tukee suoraan Gravista. 7. Uusia, pienempiä ja parempia ajureita ilmestyy jatkuvasti, joten kysy tämänhetkistä tilannetta mikrokauppialtasi tai käväise Pelit-BBS:ssä katso-massa tarjontaa.

Koneeni on 486/33/8MT/SB16ASP. Mortal Kombat kaatuu aina Sound Blaster -tilassa kesken peliä, mutta AdLib-tila toimii ongelmitta. Olen yrittänyt erilaisia muistijureita ja kaikkea, mutta ei onnistu. Mitä teen?

Hopeless

Valitettavasti ei ole paljoakaan tehtävissä. SB16 ASP ei ihme kyllä osaa emuloida kunnolla perus-SB:tä. Uudemmat äänikorttijat saattavat auttaa asiaa.

Nykyään puhutaan paljon "ruudunkaappaajista" ja "ruudun jäädyttäjistä". Onko olemassa ohjelmaa, joka kaappaa pelin musiikit tai äänet vaikka WAV- tai MID-muotoon?

Hahmo taivaanrannassa

Pelin musiikkien sieppaaminen saattaa onnistua, jos sinulla on kaksi konetta ja kaksi äänikorttia. Kone 1 pyörittää peliä ja musiikkia. Sen äänikortin Line Out -liittimen kaapeli menee kone 2:n äänikortin Li-

ne In -liittimeen. Kone 2 digitoi ohjelmalla musiikin aivan kuin jos se tulisi mikrofoniasta tai stereosta. Tosin äänen laatu kärsii.

## Tietokoneet ja lisälaitteet

Olen harkinnut uuden koneen ostoa. 1. Mikä monitori kannattaa ostaa? 2. Minkälainen äänikortti? 3. Kannattaako ostaa modeemi Comink 1414? 4. Mitä eroa on ulkoisella ja sisäisellä modeemilla? 5. Mikä merkinen kiintolevy kannattaa ostaa?

DR. Wellu

1,2,3 ja 5: Riippuu aivan siitä, mihin konettasi aiot käyttää. Kartoita ensin koneen käyttötarkoitus ja tutki sen perusteella alan lehtien vertailuja ja haastattele mikrokauppiaita. Yleensä kannattaa ostaa parasta, mitä rahalla saa. 4. Ulkoinen modeemi liitetään COM-porttiin (RS-232C) ja vaatii oman verkkojohdon ja muuntajan. Ulkoiset modemit ovat yleensä muutaman satasen kalliimpia, kuin sisäiset. Ulkoista modeemia voit käyttää melkein joka koneessa, mutta sisäisiä useimmin vain PC-koneissa. Sisäisen eli korttimodeemin asentaminen vaatii jumperien tai DIP-kytkimien säätelyä. Useimmissa sisäisissä modeemeissa on valmiina 16550 AFN - UART -piiri, jota ei sarjaporttiasi välttämättä ole.

# KYÖPELIT

Jatkoa hamasta menneisyydestä. Sarjan sankarit ovat lakossa ja sarjan piirtäjä joutuu itse hoitamaan sankarien tehtävät...



Tämän siitä saa, kun piirtää itsensä joka paikkaan. Miten tästä selvittää, se selviää ensi numerossa tai kenties jo sivulla 77.



# max moritz

● Pojat, joit' ei saatu hyviks,  
nyt on jauhettuina tiedonjyviks.

Pelit, Max & Moritz, PL 64, 00381 Helsinki

## Max

**D**oomin jatko-osaan on tullut jo lukuisia vinkkejä, mutta bonustaso(i)lle ei ole opastusta vielä järjestynyt. Myös salaisten huoneitten paikat kiinnostavat kovasti, joten kynät sauhuamaan.

**Pelit**  
**Max & Moritz**  
**PL 64**  
**00381 Helsinki**

## Betrayal at Krondor

BAK:iin on kätkeyty arkuja, joissa on nihkeästi etenevää seikkailijatiimiä auttavaa tavaraa. Salaiset arkut voi avata siirtymällä kaksioloitteeseen karttaan ja painamalla alt-oikea shift-^ (eli ä:n oikealla puolella oleva nappi.) Joka luvussa arkulla on oma koodinsa, jolla se aukeaa.

Luku: Koodi:  
1 6478  
2 9216  
3 7702  
4 2132  
5 5052  
6 0680  
7 0194  
8 4743  
9 9995

## Eye of the Beholder 3

Mulkosilmäisten pallojen finaali-osa on kaikin tavoin keho peli. Jotta kallis peli ei olisi niin tappava, antaa **PJM** vinkkejä. Kirjoita DOSin kehoitteeseen SET AESOP-DIAG=1 ja lataa peli tavalliseen tapaan. Pelin aikana A tappaa örmyjä ja G tlesiiirtää ryhmän. Jos haluat nähdä loppudemon, ota varmuuskopio tiedostoista INTRO.GFF ja FINALE.GFF. Nimeä FINALE.GFF INT-RO.GFF:ksi ja aloita peli.

## Blake Stone

Tohtori Goldsteinin mutanttihirviöiden lahtaminen helpottuu huomattavasti, jos käyttää JAMin debuggaustilaa. Lataa peli käskyllä BSTONE POWERBALL. Paina pelin aikana backspacea ja jotakin kirjainta välillä b-w. Jos latat pelin komenolla BSTONE RADAR, saat näkyviin tutkan.

## Colonization

Jos Amerikan valloittaminen on liian vaikeaa, editoi tiedostoa MENU.TXT. Siirrä osiota CHEAT

...  
...

alaspäin niin, että se on @PEDIA:n jälkeen ja ennen @END-osiota. Käytännössä siis vaihdetaan @PEDIA ja @CUP-osioiden paikat.

Kun lataat Colonizationin, valikkorivillä on huijausvalikko colonizationin sijaan. Eiköhän sitten saadaa inkkarit ja muut Euroopan suurvallat halki, poikki ja pinoon häiritsemästä!

## Doom 2

Maanpäällinen horna ei ehkä ollut niin addiktiivinen kuin ykkösosa, mutta silti ID ei petä odottavia pela-  
jia. Demionien lahtaus helpottuu **Rage of the Bytegardenin** vinkeillä alkutasoille.

Taso 1. Hae takanasi olevasta käytävästä moottorisaha. UAC-oven takana paina ensimmäistä oikealla olevaa nappia. Isossa hallissa paina nappia ja juokse ylös avaamaan salaovi. Paina namiskaa ja etsi pilarin takaa uusi salaovi.

Taso 2. Aluksi kulje pohjoisesta ja paina nappia kalterioven takana. UAC-ovea seuraavasta käytävänpätkästä voi hakea tehokkaamman haulikon. Punaisen avainkortin noukkiminen vapauttaa ison piru-

# The 7th Quest

**Rauno Ratkoja** on selvittänyt komean näköisen romppupuzzlepelin. Ongelmien määrän vuoksi ratkaisu julkaistaan osissa.

**Ongelma:** Teleskooppi kirjastossa  
Tavoite: Lause ratkaistaan klikkaamalla kirjaimiin. Kirjaimen valinnan jälkeen seuraavan täytyy olla yhteydessä edelliseen kanaalin kautta Marsin kartalla. Aloita kirjaimesta T: THERE IS NO POSSIBLE WAY.

**Ongelma:** Hämähäkit tähdessä  
Tavoite: Peitä kaikki tähden reunalla olevat purppurat ympyrät hämähäkeillä. Tehtävä on ratkaistu kun kaikki ympyrät, paitsi yksi, on peitetty hämähäkillä. Hämähäkit liikkuvat yhden linjan kerrallaan alkuympyrästä loppuympyrään saakka.  
Ratkaisu: Ympyrät on numeroitu myötäpäivään, aloittaen kello 12:sta: P1, P4, P7, P2, P5, P8, P3 ja P6.

Mistä minne  
P1 → P8  
P2 → P1  
P3 → P2  
P4 → P3  
P5 → P4  
P6 → P5  
P7 → P6

**Ongelma:** Pääkalloja ja hautakiviä kakkussani

Kaikkien kuuden vieraan pitäisi saada yhtä suuri osuus kakusta. Ongelmana on, että jokaiset viisi palaa täytyy koskettaa toisiaan.

P-kirjaimet ovat pääkalloja, H-kirjaimet hautakiviä. Ruutu ilman H-tai P-kirjainta ovat "tyhjiä ruutuja".

Ratkaisu: Klikkaa kaikkiin palasiin missä on numero 1. Sen jälkeen klikkaa kakkoset sitten neloset, viitoset ja lopulta kuutoset. Jokainen kuudesta vieraasta on saanut yhteensä 5 palaa, sisältäen 2 pääkalloa, 2 hautakiveä ja yhden maapalasan.

```

+-----+
| P1 | H2 | H2 | P2 | H3 | P6 |
+-----+
| 1 | H1 | P1 | P2 | H3 | P6 |
+-----+
| 4 | H1 | H4 | 2 | P3 | 6 |
+-----+
| P4 | P4 | H4 | 3 | P3 | H6 |
+-----+
| H5 | H5 | P5 | 5 | P5 | H6 |
+-----+

```

**Ongelma:** Kahdeksan kuningatarta  
Sijoita kahdeksan kuningatarta pelilaudalle siten, että yksikään ei voi lyödä toista kuningatarta. Helpoin tapa on sijoittaa daamit shakkilaudan ruuduille näin: d1, f2, h3, b4, g5, a6, e7 ja e8.

Verivirta: Järjestä auki/kiinni-portit siten, että veri voi vapaasti virrata sydäimestä loppuun. Klikkaa sydämeen saadaksesi veren virtaamaan, kun luulet saaneesi asetukset valmiiksi.

Helpoin taktiikka (ainakin toimi minulla): klikkaile portteja ja tulet huomaamaan, että loppu pienen pallon kanssa on korjattu. Klikkaile portteja siten, että ne muodostavat vapaan reitin loppuun asti.

lauman kimppuusi. Kortista vasemmalle on salaovi. Punaisen oven toisella puolella on kuoppa. Pudotatudu vasemmanpuoleiseen ja voit ottaa sinisen avainkortin.

Taso 3. Älä käytä hissiä heti, vaan hae ensin sininen haarniska. Noustuasi yläkertaan tapa demonit ja sieppaa sininen avainkortti. Oikeanpuoleinen ovi vie teleporttiin.

**The Two-headed Baby Spider-Demon** huomasi, että Doom ykkösestä tutut huijauskoodit toimivat myös kakkososassa, poislukien IDSPISOPD-koodi. Sen sijaan IDCLIP käynnistää seinien läpi kävelyn.

## King's Quest 4

Lieneekö Roberta Williamsilla liian kiire Phantasmagoriansa kanssa,

kun King's Questeja ei ole vähään aikaan jukaistu. Ei silti, minä en niistä oikein perusta, mutta pelisarjalla on oma vankka kannattajakuntansa. Heihin lukeutuva **V. Takio** otti pullon valaan kidasta. Kyseessä on tietysti pullopostipullo, jonka sisällä on lappunen. Lukaise se saadaksesi muutama lisäpiste. Ulos pääsee kutittamalla nielurisoja.

## Lands of Lore

Jos Scotian hirviölaumat ovat liian tappavia, tallenna peli ja ota tallenteesta varmuuskopio. Lataa -saveXXX.dat heksaeditoriin. Muuttele muutaman kohdan arvoja taulukon mukaisesti.

Osoite: Muuta arvoksi:  
17A E7 03 E7 03 E7 03 E7 03  
1FC E7 03 E7 03 E7 03 E7 03



27E E7 03 E7 03 E7 03  
1A7 14 14 14  
229 14 14 14  
2AB 14 14 14

Näin saat huomattavasti vahvemmat sankarit. Kykypisteitä voi vielä nostaa tästä, mutta silloin peli on aivan liian helppo. Nyt jokaisella on 20 soturi-, varas- ja velhotasoa.

## Liberation

Amigan huippuroolipeliä voi huijata näppärästi pikku bugin ansiosta. Etsi ensin voimala. Pudota maahan jotakin tavaraa ja poimi se ylös. Käännä voimalaan päin. Katso sivulle näppäimistöllä, älä käännä! Siirrä hiirikursori pudottamiskohtaan. Paina hiiren vasenta nappia ja odotele hetken. Maahan pitäisi ilmestyä rutkasti tavaraa. Ota ne ja jatka seikkailua.

## Lightspeed

Mikäli joku pelaa vielä tätä 'Prosen onnetonta Eliten tappajaa, editoikoon LSPED.EXE:ä. Etsi tiedostosta heksajono E9 BE 03 A1 F3. Korvaa se jonolla 90 90 90 A1 F3. Näin Trailblazerin aseistus muuttuu niin järeäksi, että voisi uskoa sen olevan ihmiskunnan viimeisen toivon. Harvemmin evakuointia turvaava alus nimittäin aseistetaan hernepepyssyllä, kuten suunnittelijat tekivät.

## Master of Magic

MOO:n henkinen jatkaja Taikuuden mestarit on kovin kovin buginen, mikä viilentää hieman peli-iloa. Jos haluat päästä tundra eroon ja sinulla on tulivuoren luontitaika ja maaston muuttamisloitsu, taio tulivuori tundra-alueelle. Manaa maaston muuttamisloitsulla tulivuorta muuttamaan kerran ja se muuttuu niittymaaksi.

## Police Quest 4

**Auttaja** on taistellut pitkälle tässä Sierran bugisessa sotkussa. Kun olet ottanut elokuvateatterissa avaimen tolkista, etsiydy naisten vesaan. Avaa käsipyyhekotelo avaimella. Kirjaa neula ja ota se pussiin. Palaa teatterin puolelle ja avaa oikeanpuoleinen ovi. Pimeydessä taskulampusta on arvokasta apua.

## Quest for Glory 1

(Parseriversio) Useimmissa Sierran vanhoissa AGI-peleissä on sisäänkoodattu huijaustila. Niin on myös lempipelisarjani pilottiosassa, Glory

ykkösessä. Kirjoita pelissä "Razzle Dazzle Root Beer". Pääset sisäiseen huijaustilaan, jossa alt-I(joku numero) antaa tavaraa hahmolle. Alt-K sallii kykypisteiden muuttelun, alt-B tuo rahaa ja alt-T telesiirtää hahmon paikasta toiseen.

## Quest for Glory 2

Samoin kuin ensimmäisessä osassa on myös Ad Aviksen pysäyttämistä varten näppärä huijaustila käytössäsi. Kirjoita "suck blue frog" pelin aikana ja pääset sisäiseen huijaustilaan. Huijaustilassa painamalla alt-nappia ja jotakin kirjainta tapahtuu paljon mielenkiintoista.

## Rex Nebular

Lataa peli ja painele control-nappi pohjassa kirjaimia W,I,D,E,P,I,P,E. Päästä control ylös, paina välilyöntiä ja olet huijaustilassa. Paina control-T, jotta voit teleportata paikasta toiseen. Huoneiden koodit ovat kolminumeroisia ja control-P kertoo nykyisen huoneen numeron. 100-111 ovat pelin alkuvaiheille, 201-212 ovat saarella. Maanalaissa kaupungissa ovat huoneet 301, 304, 313, 318, 307, 357, 311, 361, 316, 354, 352 ja 351.

Lisää paikkakoodeja julkaistaan, jos kysyntää on.

## Solitaire

(Windows) Jos vedät kolme korttia kerralla, niin pidä control, alt ja shift pohjassa osoittaessasi pakkaa. Näin saat vain yhden kortin kerrallaan.

## The Summoning

Sano ensimmäiselle vastaantulijalle ZEBU ja etsiydy vasemmalle uuteen teleporttiin. Poimi kaikki irti lähtävä tavara mukaasi ja jatka pohjoiseen päin. Käytä sauvanpuolikasta reikään. Suuntaa yhä pohjoiseen ja nyysi arkusta toinen sauvanpuolikas. Pidä sauvanpalasia kummassakin kädessä ja loitsi mending (FHGACABF). Ota Warmonger toiseen käteesi ja käytä sauvaa. Poimi maasta Shadow Weaverin vaatteet ja pue ne päällesi. Astu teleportista pelin läpi.

## UFO

**T.H. Skywalker** hankkii Elerium-115:tä rutkasti lisää usuttamalla muukalaiset oman tukikohdan kimppuun. Vastarintaa suorittavat UFOt kannattaa jättää ampumatta alas, jolloin ne löytävät XCOMin tu-

kikohdan.

Heksaeditorilla voi tehdä helpo poa rahaa käden käänteessä. Lataa editoriin GAME-X-hakemistosta LIGLOB.DAT ja muuta neljä ensimmäistä lukuparia luvuiksi FF FF FF 7F.

## Ultima 8

Peltiin pukeutuneen supermarion seikkailut helpottuvat debugilla. Tee ensin Ultiman \GAMEDAT-hakemistoon tiedosto AVATAR.DEB: COPY CON AVATAR.DEB. Kirjoita sen sisällöksi:

E 12A  
01  
01  
W  
Q

Paina lopuksi F6 ja enter. Kirjoita GAMEDAT-hakemistossa DEBUG AVATAR.DAT<AVATAR.DEB. Lataa peli, tallenna se ja paina F7 tai control-F1 huijaustilaan pääsyä varten.

## Ultima Underworld 2

Maagista tavaraa jos mielit, loitsua VAS ORT YLEM, sä tuskin heittää tiesit. Ei ahdistaa heikkoa pelaajaa, kun loitsu tuo antaa asetta, haarniskaa.

# TIE Fighter

**Tommé Chyps** lähetti pikku paketin vinkkejä koskien Imperiumin hävittäjien taktikoita. Fighter ja Interceptor ovat parhaassa vedossa, kun lataa laasereita maksimiteholla ja pumpppaa tarvittaessa suojakenttiä.

Bomber tarvitsee nopeutta ammuskellessaan ohjuksia. Säästämällä neuvoja ja käyttämällä lasereita maalien viimeistelyyn pääsee toivottuun tulokseen.

Advanced ja Defender: lataa lasereita ja suojia maksimiteholla ja siirrä vetosäteen energia moottoreihin.

Assault gunboat on todella hidas, joten lataa lasereita täydellä teholla. Siirrä suojien energia moottoreihin ja pumpppaa laasereita kilpiä tarvittaessa. Ohjuksia on niin paljon, ettei niitä kannata säästellä liikaa.

## Under A Killing Moon

Tappavan kuun alla ensimmäisenä päivänä tarvitaan tuntomerkkejä. Kaikki, mitä tunnistamiseen tarvitaan on: punaista tukkaa, kaksi vihreää silmää, kenkä kokoa 14 ja AB-verta. Lisäksi sinun tulee tietää hänen olevan normaali kaukasuslainen, 6,4 tuumaa pitkä, painaa

# Quattro Clue

## uuden ajan tietovisailu koko perheelle

- Syksyn ja joulun kuuma uutuus •
- Windows-pohjainen tietovisailu •
- Suomalaisen suomalaisille tekemä •



UUTUUS!

290,-

Tarvitset vain PC:n ja Windows-käyttöliittymän (3.1x)  
- asennus hoituu automaattisesti ja sitten ei muuta kuin pelaamaan  
- helpokäyttöinen ja monipuolinen visailupeli.

1500 kysymystä ja 6000 eri vastausmahdollisuutta viideltä eri alueelta:

• Yleistieto • Historia • Viihde • Maantieto • Urheilu •

- peli soveltuu 7 - 100 -vuotiaille
- pelaajia tai ryhmiä voi olla 1 - 3
- useita eri pelitapoja alkaen kamppailusta tietokoneita vastaan päättyen kovaan taisteluun voitosta eri kilpailijoiden välillä
- kysymyksen on aina 4 vastausvaihtoehtoa, joista on valittava oikea
- kysymykset voivat tulla vain yhdestä

alueelta tai voidaan pelata kaikki alueet läpi

- kilpailtavien erien määrä valittavissa
- jatkäräshakki ratkaisee oikeiden vastausten perusteella voitajan
- pingviinit kertovat pelitilanteista
- myös äänet mukana
- lisäkysymysarjasta saatavissa
- ym.

Suomen Atk-kustannus Oy

Asiakaspalvelu 90-512 1307, fax 90-512 1276



Suoraan kustantajalta tai hyvinvarustetuista kirja- ja mikrokaupoista





281–320 paunaa ja kädessä on ank-kuritatuointi. Lopuksi sinun pitäisi saada automaattinen tunnistuslomake.

Toisena päivänä syntärfaksin saa Chingin työhuoneesta. Pöydän alle mahtuu yhtä sun toista, kannattaa kumarrella.

## Warlords 2

Tuijan suosikkipeli on lähes yhtä helppo uhri heksaeditorille kuin mikä muu peli tahansa. Kultamäärä on tallenteessa heksamuodossa, mutta käänteisessä järjestyksessä. Jos sinulla on vaikka 3227 kultaa, on se heksana C9B. Asetetaan eteen 0 ja saadaan 0C9B. Seuraavaksi vaihdetaan lukuparien paikat: 9B0C. Etsitään tallenteesta arvoa ja korvataan se sopivalla summalla. 9000 kultaa on suurin määrä, joten korvaa rahaa ilmoittava heksa heksalla 2832:lla (2328 käännettynä.)

## Moritz

**L**uvassa hyviä uutisia kaikille Curse of Enchantian parissa painiskeleville: toimitukseen saapunut kysymystulva saa vastakaikua paloittelun ratkaisun muodossa. Ensimmäinen osa on tässä numerossa ja jatkoa seuraa aina katkeraan loppuun saakka.

Ikäväkseni olen joutunut toteamaan postin määrän pienentyneen huomattavasti. Ilmeisesti pimeä ja kylmä sää ei innosta ampumaan ja hyppimään samalla tavalla kuin kirkas ja lämmin. Yrittäkää siis ahkeroida yhteisen asian puolesta. Silmät punaisiksi ja kirjoittamaan!

## Mortal Kombat

**PC** Tässä ohjeita joidenkin vastustajien voittamiseksi. Nämä vinkit toimivat hard-tasolla. Yleinen kikka kaikkia vastaan on pysyä kyykyssä ja vasta vastustajan ollessa lähellä, nousta ja tehdä nopeasti kiertopotku.

Liu-Kang: Vaikein vastus. Kiertopotkukikka toimii joillakin taisteli-joilla, mutta esimerkiksi Sub-Zero ei ehdi tehdä torjuntaa tarpeeksi nopeasti potkun jälkeen, jotta välttyisi

long kickiltä. Hyppypotkuilla pärjää parhaiten. Long kick kannattaa torjua ja tehdä heti perään kiertopotku. Tulipallo kannattaa väistää etuviistoon lähtevällä hyppyllä jonka voit sitten päättää potkuun. Jos sinulla on Rayden, käytä teleporttausta tulipalloja vastaan.

Rayden: Yleisjekku toimii hyvin. Muista vielä torjunta sen jälkeen hasybabalein varalta. Sen torjuttuasi kannattaa ampua Raydenia jollain (rope throw, long kick, knife throw, ice ball tms.).

Vvk (The Supreme Mortal Kom-batant - 12 wins in a row)

## Litil Divil

### Taso 1: Tulihuone

Tässä huoneessa sinun tulee asettaa osoitintaulut siten, että tuli polttaa köyttä. Hylje yrittää estää sinua säätelemällä tauluja väärään järjestykseen. Pääset eroon siitä potkaisemalla sen huoneen toiseen nurkkaan. Paras tapa on säätää ensin kaksi ensimmäistä taulua ja antaa hylkeen säätää viimeistä jotta näet missä asennossa sen pitää olla. Tästä huoneesta saat myös alasi-men.

### Areena

Lyö vihreätä painijaa ja tönäise hänet kumoon. Odotettuasi tar-

peeksi Mutt ottaa esiin kaupasta ostamasi nuppineulan ja pistää sillä painijaa mahaan. Sen jälkeen voit lähteä huoneesta.

### Taso 2: Noidat

Tässä huoneessa sinun pitää tyhjentää punainen, vihreä ja sininen annospullo pataan. Kävele sitten padalle ja paina nappia. Muttin pitäisi nyt tunkea päänsä padassa olevaan kuplivaan sekoitukseen.

### Lohikäärme

Pääset ohi lohikäärmeestä heittämällä nurkassa olevat jalokivet sen sieraimiin, jolloin se lakkaa hengittämästä tulta.

### Pääkallohuone

Tässä huoneessa on demoni, joka haluaa pelata kanssasi peliä. Jonkin pääkallo alle laitetaan silmä, kallot sekoitetaan ja sinun pitää valita se kallo, jonka alla luulet silmän olevan. Valitaksesi kallon, kävele vain sen kohdalle ja paina nappia.

### Uhrihuone

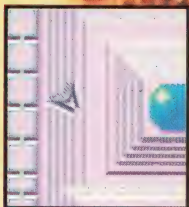
Sinun pitää saada Mutt vetämään naruista seuraavassa järjestyksessä: 2. köysi kerran, 3. köysi kahdesti, 4. köysi neljästi ja 6. köysi kolmasti.

## Cannon Fodder

Näin aluksi: kuolleisuudesta ei kannata välittää. Yksinäinen komman-

# Peliohjelmoijan ykkösopas!

**ODOTETTU  
UUTUUS!**



## PC -pelintekijän opas

Mika Keskiikonen, Petri Kiuttu

**Monella PC:n käyttäjällä on unelma pelin tekemisestä. PC-pelintekijän opas on tehty juuri heitä varten.**

Kirjassa kerrotaan mm. pelin suunnittelusta ja markkinoinnista, PC:n muistiongelmista, hiirestä ja näppäimistöstä sekä VGA-kortista. Kirjassa annetaan myös ohjeet musiikin tekemisestä omalla äänikortilla. Kirjan liitteissä on tärkeimmät rekisterit ja keskeytykset.

PC-pelintekijän oppaan ohjelmaesimerkit on suunniteltu nykyaikaisille koneille ja VGA-näytölle. Kirjan esimerkit on toteutettu C++ kielen ja assembler-kielen avulla. Kirjassa on pieni pikakurssi C-kielestä ja assemblerista niille, jotka tuntevat kielet heikommin.

**Hinta vain 125,-**

+ postituskulut 18 mk/lähetys

**Tilaa nyt jokaisen peliohjelmoijan toivekirja numerosta (90) 120 671 tai tilaa lehdessä olevalla tilauskortilla.**



**Helsinki Media**  
Erikoislehdet



# Koodikimara

## Oh No! More Lemmings

### Amiga

Taso	Tame	Crazy	Wild
1	—	TFLCAHVFB	BAHPUDIJC
2	IHRTDNCCAD	FLCIHVTGBM	IHPUDIBKCG
3	LPTDJPADAJ	NCAVTFHBL	LPUDIBALCD
4	RTDLCILEAH	CILVTFLIBS	PUDIBILMCM
5	TDLCCHVFAS	CCHSUFLJBH	UDIBEHTNCJ
6	DLCIHVTGAJ	KHRUCLCKBQ	DIBIHUOCP
7	LCALVTDHAG	LSUFLCCLBN	IBALTUDPCL
8	CILVTDLIAP	RUFNCILMBF	BILTUDIQC
9	CAHRUDLJAR	UFNCGHUNBD	BCHPTFIBDJ
10	IHRUDLCKAK	FJBKHUUOBD	IHPTFIBCDQ
11	LRUDLCALAH	HBALTUFPBL	LPTFIBADTN
12	RUDLCILMAQ	BILTUFHQBE	PTFIBJLEDG
13	UDLCAHVNAJ	BAHPTDIBCE	TFIBAHTFDP
14	DLCIHVUOAS	IHPTDIBCCN	FIBIHTTGD
15	LCALVUDBAP	LPTDIBADCK	IBALTTFHDF
16	CILVUDLQAI	PTDIBILECD	BILTTFIIDO
17	CAHRTFLBBL	TDIBAHTFCM	BAHPUIJDQ
18	IHRTFLCCBE	DIBIHTTGCF	IHPUIBKDJ
19	LRTFLCADBR	IBALTDHCS	LPUIFIBALDG
20	RFLCILEBK	BILTDIICL	PUIFIBILMPD

### Taso Wicked

1	UFIBAHTNDI	FAHPTFHBFM
2	FIBIHTUODR	IHPTFHCCFF
3	IBCLTUFDDQ	LPTFHADFS
4	BILTUFIQDH	PTFHFILEFL
5	FAHPTDHBEJ	TFHFAHTFFE
6	OHRTHDFCEK	FHFHITTGFN
7	LPTDHFADPE	HFAHTTFHFK
8	PTDHFILFEE	FILTFHIFD
9	TDHFAIVFEE	FAHPUFHJFF
10	DFHIHTTGEK	IHPUFHFKFO
11	HFAITTDHEH	MPUNHFELFI
12	FILTDDHIEQ	PUFHFILMFE
13	FAHPUDHJES	UFHFAHTNFN
14	IHPUDHFKEL	FHFHTUOFG
15	LPUDHFALFI	LGALVUFPPK
16	PUDHFIJMER	FILTFUHQFM
17	ULHGEITNEI	FAHPTDIBGM
18	DHFIHTUOED	IHPTDIFCGE
19	HFAVULVPEK	LPTDIFADGS
20	FILTUDHQEJ	PTDIFILEGL

Amigistit Ilmari & Elmeri

## Alien Breed '92

Kirjoita mihin tahansa intex-systeemiin joku/kaikki näistä (älä unohda välilyöntiä):  
THE ONE  
CU AMIGA  
CVG  
AMIGA ACTION  
AMIGA POWER  
AMIGA FORMAT  
AMIGA FORCE  
SEGA  
CHEAT  
ANDREAS  
PETER  
BOBERG  
STEFAN  
MARTYN BROWN  
JUNIOR MACMILLAN  
DAVE BROADHURST  
RICO HOLMES  
ALLISTER RIMBLE  
HAYDN DALTON  
Darkman

## Eliminator

### Amiga

Koodit kenttiin 2-14

Kenttä	Koodi
2	AMOEBA
3	BLOOOP
4	CHEEKI
5	DOINOK
6	ENIGMA
7	FLITME
8	GEEGEE
9	HANDLE
10	ICICLE
11	JAMMIN
12	KIKONG
13	LAPDOG
14	MIKADO

Amigistit Ilmari & Elmeri



do on ehkäpä paras, eli otat yhdele osan, ei kaikkia, tarvikkeista ja käpyttelet reittiä mikä on mielestäsi paras. Kun menetät hänet, pidä hetken hiljaisuus, jonka jälkeen lähetät uuden miehen samaa reittiä. Yleensä jos koko ryhmä seuraa perässä, puolet putoavat, varsinkin jos vastassa on tykki, ja harvemmin tarvitaan ryhmä työtä.

Paras tapa pysyä hengissä sinkomiestä tai tykkiä vastaan on rynnäpäin, jolloin räjähdys tapahtuu aivan takanasi. Autolla leikkiessäsi voit tietenkin ajaa sinkomiesten päältä ja jos ajat aivan läheltä tykkiä, ampuu tämä aivan viereensä ja PUM! Sama toimii myös taloihin. Vaatii vain pientä harjoittelua.

## Yo! Joe!

Kirjoita pelin aikana WELTRAUM-KAKALAKEN, niin saat kaikki aseet ja ^-näppäin (returnin vasemmalla puolella) lisää elämiä sekä Y-näppäin päästää sinut seuraavaan ta-

soon. Jos aseesi loppuvat, voit kirjoittaa saman uudestaan.

Pasi Paavola

## Assassin Special Edition

### Amiga

Kirjoita pelin aikana ANOT-HERCHEATMODE. Nyt sinulla on loppumattomat energiat ja elämät sekä lisäksi painamalla:

W	saat aseita
N	siirtää seuraavaan tasoon
D	tekee itsemurhan

Pasi Paavola

## Assassin

Kirjoita joku seuraavista highscore-listalle:  
ASSASSIN  
THE ONE AND ONLY  
SUPERFROG  
ALIEN BREED  
PROJECT X  
PSIONIC SYSTEMS  
Darkman

# Curse of Enchantia

## Pako vankilasta

Huuda apua niin vartija käy sisällä ja pudottaa vahingossa avaimen. Ota avain ja avaa sillä kahleesi. Jysäytä heikonnäköinen tiili p...ksi työntämällä sitä. Ota aukosta klemmari ja tiirikoi sillä ovi auki. Seuraavasta huoneesta ota kalamalja ja lähde kävelemään käytävää pitkin. Varo kuitenkin matkalla patsaiden nuijia! Mene käytävän päässä olevasta ovesta ulos.

## Kilpikonnia, haita ja sähköankeriaita

Aseta kalamalja päähäsi ja työnnä kala kaltereista vapaaksi. Katso Mr. Fishin kaupasta hiukan oikealla olevaan reikään. Ota ilmestynyt mato ja vie se Mr. Fishille, jolloin saat happea. Ota simpukka, jonka vapauttamasi kala pudottaa ja anna se kilpikonalle. Kun olet päässyt sähköankeriaitten toiselle puolelle, ota merheinien joukosta musta keppi. Taistelee kepillä haita vastaan, kunnes pääset ison simpukan luo. Hyppää simpukan yli kun se on kiinni. Avaa iso tulppa kepillä.

## Luolasto

Etsi merilevä ja paina sen jälkeen ison kiven vasemmalla puolella olevaa nappia. Etsi luolastosta neljä pientä, neljä keskikokoista ja neljä isoa kiveä ja vie ne kivenmurskaajalle, jolta saat lankakerän. Etsi luolastosta monitori ja mene huoneeseen, jossa on iso kivi sekä lauta. Aseta lauta kiven päälle ja heitä monitori toiselle puolelle lautaa, jolloin pääset kielekkeelle. Ota kielekkeeltä magneetti ja hyppää alas.

Sido naru magneettiin ja mene luolaan, jossa on reikä ja heitä naru-magneetti-yhdistelmä reikään ja saat rautalangalla kahden koukun väliin. Ota rautalangalla roikkuva nahanpala. Mene luolaan, jossa on neljä reikää. Työnnä kaikista reistä ötökkä ulos. Lopuksi katso oikeanpuolimmaista reikää ja ota siellä lojuva oksa. Etsi luolastosta kolikko ja heitä se toivomuskaivoon. Valitse kolmesta vaihtoehdosta kypärä. Mene kivivörylle ja aseta kypärä päähäsi ja pääset kivivöryn ohi. Mene ämpäriin luokse. Yhdistä merilevä ja nahanpala oksaan. Hyppää ämpäriin ja aseta merilevä-nahanpala-oksia-yhdistelmä päähäsi.

## Ahaa – muks!

Mene ruutuun, jossa on silta. Kun kävelet sillalle päin rosvo yrittää hyökätä kimppuusi. Ota rosvo tiputtama miekka ja huitaise sillä korstoa. Ota häneltä jäänyt rahasäkki. Mene kylään ja siellä Magesille. Anna Magesille rahaa ja pääset vuoristoon. Etsi ensimmäisestä syvennyksestä ennen isoa kiveä hanskat, jonka jälkeen työnnä iso kivi alas kielekkeelle. Hyppää kiven päälle ja sieltä rotkon yli. Varo ylhäältä tippuvaa isoa kiveä. Rotkon vieressä on neljä nappia, painele niitä, kunnes rotkon yli avautuu silta. Rotkon ja sähkömiehen välissä on köysi, ota se! Sähkömiehen vieressä laita hansikkaat käteesi ja Brad työntää sähkömiehen mereen. Kivivöryllä odota kunnes se loppuu ja mene nopeasti aina seuraavaan syvennykseen turvaan, ota kuitenkin toisesta syvennyksestä purukumia.

Arto Akerlund

# Lyhyestä vinkki kaunis...

## Battle Valley

### Amiga

Kirjoita ROGER MELLIE THE MAN ON THE TELE, jos haluat saada loppumattomat tankit.

Amigistit Ilmari & Elmeri

## Chubby Gristle

### Amiga

Kirjoita alkuruudussa BUUURRP ja saat loppumattomat elämät.

Amigistit Ilmari & Elmeri

## Hollywood Poker Pro

### Amiga

Paina H ja F9 pohjaan, saat vastustajaltasi 100 taalaa rahaa. Toimii vain 18 vuotta täyttäneille.

Amigistit Ilmari & Elmeri

## Insanity Fight

### Amiga

Pääset seuraavaan kenttään painamalla yhtä aikaa molempia hiiren napuloita, joystickia ja L:ää.

Amigistit Ilmari & Elmeri

## Fast Eddie's Pool And Billiards

### Amiga

Pelätessasi tietokonetta vastaan voit pysäyttää koneen lyönnin halutessasi painamalla hiiren oikeaa nappia juuri lyönnin jälkeen.

Amigistit Ilmari & Elmeri

## Exolon

### Amiga

Kirjoita highscore-listalle nimesi AD ASTRA ja paina RETURN. Aloittaessasi tämän jälkeen pelin huomaat yllätykseksi saaneesi loppumattomat elämät.

Amigistit Ilmari & Elmeri



**AVAJA  
PORTTIS,  
OVESI!**



**J**os ette halua omaa nimeänne kysymyksen alle, käyttäkää nimimerkkiä. Ei nimimerkin tarvitse olla hieno tai edes kuvaava, mutta vastauksien osoittaminen PelitSoi-palstalla on paljon mukavampaa, kun voi osoittaa vastauksensa nimimerkille!

Ja lisää kysymyksiä ja vastauksia osoitteella

**Pelit  
PelitSeis  
PL 64  
00381 Helsinki.**

## Willy Beamish

**Miten jengiläiset saa pois Willyn kimpusta?**

**Minä vain**

Heitä savupommi jengin päälle. Silä aikaa kun jengiä ympäröi sanka savu, avaa vesiposti jakoavaimella ja juokse. Tootsweetistä löydät japanilaisperheen, joka auttaa sinua.

## King's Quest IV

**Miten örkin taloon pääsee? Mistä saa kirveen? Miten kummitustalon katossa olevan salaoven saa auki? Mitä yksisarviselle pitää tehdä, kun on ampunut sitä? Voiko Holotten linnan sellissä tehdä jotain? Mitä vesiputouksen takana olevalle peikolle pitää tehdä? Mitä pitää kirjoittaa, jotta pääsee pois valaan vatsasta?**

**Eima Vaamietti**

## Indy & Atlantis

**(Team)** Olen jumissa Minoksen labyrintissa. Olen saanut molemmat "hissit" toimimaan, kerännyt kaikki Stonediskit, ottanut kaksi orichalkum-helmeä kultaista laatikosta, avannut kaikki ristikko-ovet, ruoskinut

**Minotaurus-hirviön pään irti, mutta en keksi enää mitään.**

**Miten Sophian saa ylös kuopasta ja miten ylipäätään pääsee labyrintistä ulos?**

**Mukanani on ruoska, Platon kadonnut dialogi, esite, purkka, kuumailmapallon lippu, kartta, laivan runko, ruukku, letku, kala, jossa on naru, puupalikka, Stonediskit ja kultainen arkku, jossa on kaksi orichalcum-helmeä. Pitääkö minun kerätä vielä muita esineitä? Pitääkö kuolleelle Sternhartille tehdä mitään?**

**Toni**

Lue Sternhartin kädessä oleva viesti ja nouki keppi ja worldstone. Tutki vesiputousta ja löydät tien ylös. Mene ylös ja vasemmalla olevalle suljetulle portille. Pinoa patsaan päät hyllylle ja ovi kolahtaa auki.

**Minkä esineen Mr. Costa Azoreilla vaihtaa tietoihin ja miten sen saa? Entä miten saa öljylampun kojusta lähellä temppeleä Tikalilla? Miten pääsee temppeleihin sisälle?**

**Pulassa oleva 10-vuotias**

Kun yrität noukkia öljylampun, Sternhart saapuu paikalle ja kysyy Platon kirjan ensimmäisen kappaleen nimeä. Kerro, ettet tiedä sitä. Kun kollegasi katkaisee keskustelun, puhu puussa olevalle papukaijalle ja saat vastauksen. Kerro se Sternhartille ja pääset temppeleihin. Pyydä Sophiia viihdyttämään "opastasi" ja hae öljylyhty. Mr. Costa haluaa ankeriaspatsaan, jonka saat temppeleistä.

## Zak McKracken

**Voiko 14. kadulla mennä viimeiseen oveen? Mistä saa homeetonla leipää? Mitä pitää tehdä puhelinlaskujen maksupaikan takahuoneessa? Mitä pitää tehdä**

**viskillä? Mikä kuvio pitää piirtää Kairossa sfinksin toiseen jalakaan? Mitä pitää tehdä Marsissa ja Egyptin pyramidissa muumion luona?**

**Joulupukki**

**Mistä saa viskipullon ja laskuvarjon? Miten kulta-avaimen saa Marsissa? Mitä pyramidissa pitää tehdä? Miten sfinksin jalassa olevan oven saa auki? Mitä Meksikossa pitää tehdä? Mistä saa pergamentin? Mitä Miamin pummille pitää tehdä?**

**286:sen rämpyttäjä**

## Betrayal At Krondor

**III luku. Miten saa auki Sildenin lähellä olevasta pusikosta kahden muun arkun kanssa löytävän arkun, josta lukkomestari Abuk kertoi? Abuk sanoi: "You must spell THORN." Olen yrittänyt kaikkia avaimia, myös Guildis Thornia ja Key of Lineagesia.**

**Xxxx-Dude**

**En löydä toisesta jaksosta Guild Sealia.**

**Ilman nimimerkkiä**

Guild Sealit kyllä löytyvät, kunhan kuljet itä-länsisuuntaisen tien eteläpuolta. Lato ei näy tielle saakka. -Om

## Police Quest 4

**Mitä pitää tehdä kaupungintalolla, kun Dennis Walker käy kimpuun? Olen uhannut häntä aseella, käsenyt pudottaa tikun ja mennä polvilleen. Aina kun yritän pistää käsirautoja Walker nousee seisomaan ja kuolen.**

**John Carey**

Kyseessä on buginen kohta. Imaisepa Pelit-BBS:stä päivitys. -Om

**Olen juuttunut tostaihin. Kun olen antanut koiralle narun puistossa, koira vie minut kadulle. Mistä pääsen pimeään taloon ja mitä pitää tehdä?**

**Darryl F. Gates**

Murra ovi sorkkaraudalla ja tutkaile taloa taskulampun valossa. Lukitun oven voi hajottaa puukolla. -Om

**Olen jäänyt kohtaan, jossa olen antanut liimanäytteen Sidille, kuulustellut Hickmanin vaimoa, murhapaikan lähellä olevan talon portailla olevaa eukkoa ja hänen tyttärtään, kaupan myyjää, juoppoa ja kahta miestä baarin luona. Olen käynyt ampumaradalla ja ruumishuoneella, katsonut tietokoneesta murhapaikan lähellä olevia suttauksia, antanut Halille raportin, katsonut luodinreikiä baarin ulkoseinässä, mutta en silti pääse eteenpäin. Miten baariin pääsee sisään? Miksei John halua tehdä raporttia? Pitääkö löytötavaratoimistoon antaa mitään? Missä jär-**

**jestyksessä paikkoihin pitää mennä? Minulla on 104 pistettä.**

**The Great Pistolero**

Kaiva seinästä veitsellä konepistoolin luodit ja vie ne tutkittavaksi. Baariin ei pääse sisään mitenkään. -Om

**Olen soittanut Varaz-nimiselle tyypille, mutta hän on ulkona. Olen käyttänyt tietokonetta ja löytänyt RBGB-tiedoston, mutta siitä ei ole apua. Olen puhunut kaikkien kanssa ja ottanut pillerit kaapista ja antanut liimaa kellarissa olevalle tyypille ja panoksia seinästä yhdelle toiselle tyypille yläkerrassa. Pääsen murhatun kaverin luokse ja Police Academyyn ja coronerin luo ja omalle työpaikalle. Mitä tehdä? Onko juopolla mitään virkaa?**

**Varaz**

Käväise puhuttamassa Washingtonin äitiä ja tyttäriä. Heidät löytää ensimmäisestä murhapaikasta oikealle. Anna pikkulikalle omena ja hän muuttuu puheliaammaksi. -Om

## King's Quest V

**Miten saa välineen, jolla avataan autiomaassa olevan temppelein ovi? Miten pääsee noidan saarelle olevien patsaitten ohi?**

**J.J.**

Kyseisen vempelen löytää bandiittien leiristä. Patsaitten ohi pääsee,



**N**imimerkki Marko N. saa täällä kertaa hyvistä vastauksistaan pienen palkinnon. Vielä on lehdissä 6/94 ja 7/94 paljon vastattavaa, joten kynät sauhuaamaan!

**Pelit  
PelitSoi  
PL 64  
00381 Helsinki.**

## Detroit

**Happy with Detroit** Pelit 6/94: Tiedemiehet saattavat mieltä yhtä keksintöä muutamia vuosia, joten älä välitä jos he eivät keksi jotain muutamassa kuukaudessa. Pelin mukana tuli lappu, jossa kerrottiin hyvät arvot eri asioihin.

**Elf**

## Keef the Thief

**Amigisti** Pelit 6/94: Same Merconin sillan yli pääsee valitsemalla other-



kun käyttää labyrinthistä löytyvää kilpeä.

**Miten pääsee pois noidutusta metsästä? Noita on jo "pulloitetu".**

**KQCD**

Metsässä purista hunajaa maahan, laita "helmi" (jokin arvoesine) hunajan viereen. Menninkäinen saapuu paikalle ja juuttuu hunajaan. Ota menninkäinen kiinni ja kiristä lupaus viedä sinut metsästä pois. -ts

## Larry 2

**Olen lentokoneessa ja olen yrittänyt saada hätäuloskäyntiä auki, mutta se ei onnistu. Mitä pitää tehdä, vai olenko yrittänyt väärästä ovesta? Ovessa on punainen kahva ja siinä lukko.**

**Escape**

Ovi avautuu ruuasta löytyvällä hiuspinnillä. Tietysti. -Om

## Indiana Jones & The Last Crusade

**Mitä teen kun en löydä passia everstin arkistokaapista?**

**Indyn poika**

Mene huoneeseen kolmetoista ja anna everstin koiralle possu. Koiran siirrettyä arkistokaapin edestä, avaa laatikko ja ota passi sekä arkistokaapin päältä pokaali. Kyllä passi on arkistokaapissa!

valikosta "use the bow to shoot the guard", ja sen jälkeen tutkit vartijan, jolta löydät passin, jolla pääset Tel Handeen.

**Elf**

## Knights of Legend

**Erkki** Pelit 6/94: Örkit löytyvät pienen kääpiökylän läheisyydestä Olanthenista länteen.

**Elf**

## NetHack 3.1.3

**Rale** Pelit 6/94: Debug (eli wizard)-modeen pääset kun kirjoitat NET-HACK -u wizard -D ja painat enteriä. Tämä toimii ainakin versiossa 3.1.3. Nimen pitää olla juuri "wizard" pienellä alkukirjaimella!

Jos kaikki meni hyvin, niin pelin aikana CTRL+E paljastaa salaiset ansat ja ovet, CTRL+F näyttää tason kartan, CTRL+G luo hirviön, CTRL+I tunnistaa (identify) kaikki esineet jotka ovat mukana, CTRL+O kertoo erikoistason sijainnit, CTRL+T teleporttaa tason sisällä, CTRL+V teleporttaa eri tasojen välillä, CTRL+W luo minkä tahansa toimivaksi esineen, myös "blessed rustproof +3 long swordin" eli voit käyttää laatusanoja sekä määrää tyyliin "10 blessed potions of gain level", ja lopuksi CTRL+X listaa

## Microcosm

**Olen juuttunut neljanteen tasoon. Ohjeissa sanotaan, että kartassa olevat siniset pallukat pitää saada punaisiksi. Kyseisessä tasossa ei näin kuitenkaan käy, vaikka käykin reitit läpi. Vastaan tulee myös aluksia, pitääkö ne tuhota vai ei? Ohjeissa sanotaan myös, että pimeissä kohdissa ja käytävissä on Axiomin koneita. En ole nähnyt kyseisiä vehkeitä.**

**Mikrofriikki CD32**

## Ultima 8

**Olen uhrannut Lothianin ja nyt pitäisi löytää open earth -loitsuun tarvittavat aineet, mistä? Mistä löytyy itse loitsu? Pitääkö aineet sekoittaa jossakin?**

**Muumifabu**

Loitsuaineet voi ostaa Myrthanilta. Laita aineet pussiin, käytä necromancerin sauva pussiin. -ts

## Sim City

**Miten paljon asukkaita tarvitaan läpipääsyyn? Olen saanut kaupunkiin noin 75 000 asukasta. Miten maanjärityksen voi välttää?**

**Pormestari**

Sim Cityä ei voi pelata "läpi", se jatkuu niin kauan kuin jaksat sitä pelata. Maanjäritystä ei voi välttää,

erilaisia onnettomuuksia sattuu silloin tällöin. Jos sinulla on piraattikopio, se tuhoaa kaupunkia huomattavasti nopeammin kuin alkupe-  
räinen peli.

## Space Quest IV

**Mitä minun täytyy tehdä, kun minulla on raha, luoti, tietokone ja jänis? Täytyykö minun mennä viemäriin, ja miten sinne pääsee?**

**Lauri Pihlajaniemi**

Heitä ensimmäiseksi kranaatti makeen. A-tarvikkeita ei ole hyvä raahata mukana tarpeettomasti. Ota jäniksestä patteri ja laita se tietokoneeseen. Viemäriin pääsee sormeilemalla idästä löytyvää ritilää. -Om

## Hugo I: House of Horror

**Hugo on huoneessa, missä on vain koira, hiirenkoloja, lamppu ja matto. Miten pääsee maton alla olevan ritilän alle? Mitä tehdään keittiössä? Mitä muuta tehdään ruokasalissa kuin otetaan paisti mukaan?**

**Hugoliina**

## Hugo II: Whodunit!

**Mitä tarvitsee tehdä lastenhuoneessa? Mitä tehdään vajan napuloilla muuta kuin avataan portti? Miten pääsee mehiläisten**

**ja venusflytrappien ohi (sisulla-ko)? Miten keittiössä olevan oven saa auki? Miten talon muihin huoneisiin pääsee?**

**Hugoliina**

**Mitä tehdä, kun on mennyt pyykkikuilua alas keittiöön? Mitä pitää tehdä puutarhurille? Miten saan suurenuslasin? Miten selviytyä ampaisista? Mitä tehdä valkosipulilla ja tulitikuilla?**

**Error ana**

## Monkey Island 2

**Miten saan sillelle Phat-saarella olevan onnenpyörän oikean numeron? Tiedän viereisellä kujalla olevasta huijausluukusta, mutta mitkä ovat oikeat käsimerkit?**

**Minä**

Näytä hänelle hänen ensi näyttämänsä sormien määrä. Eli kun näkymätön kysyy esimerkiksi: jos tämä on kolme (näyttää kahta sormea) niin mikä tämä on (näyttää neljää sormea) vastaus on kaksi, eli ensimmäiseksi näytettyjen sormien määrä.

**Miten alussa pääsee sillan ohi ilman, että kaikki rahat ryöstetään?**

**Amigisti-94**

Ei mitenkään.

## The 7th Guest

**Pelaaja** Pelit 6/94: Kuningattaret pitää asettaa niin, etteivät ne ulotu toisiinsa. Kokeile esimerkiksi seuraavaa sijoittelua (jossa 8,8 tarkoittaa alaoikeaa): (1,6) (2,4) (3,7) (4,1) (5,8) (6,2) (7,5) (8,3). Ratsujen tulee laukata niin, että ne vaihtavat paikkoja keskenään. Samoin lähettien tulee vaihtaa paikkaa.

**Marko N.**

## Gobliins 2

**Huomasitko, että talot ovat yhteydessä toisiinsa? Kokeile ravaamista taloissa, niin opit pian saartamaan pojan. Jälkimmäiseen ongelmaan auttaa taikamatto.**

**Marko N.**

## Pirates Gold

**Timo:** Jos miehistö on alakuloinen tai vihainen, et voi mitenkään estää karkailua tullessasi satamaan. Miehistö ei välitä aarrekartoista tai lupauksista, vaan kullasta. Mitä enemmän on jaettava miehillä, sitä iloisempia he ovat. Jos ryöstösaalista ei jaeta, kaikki kuuluu laivalle, ei siis sinulle tai miehistölle. Jos satut vahingossa myymään laivasi, ennen kuin olet myynyt sen lastin, voi lasti jäädä laiturille rottien pureskeltavaksi, jollet saa sitä mahtumaan

muihin aluksiisi tai myytyä pois. Sellaisesta tuhlauksesta miehistö ei pidä.

Kaupungin kuvernööri saattaa paeta, jos miehitys tapahtuu väellä ja voimalla. Mutta ei kai uuden kuvernöörin asettamisesta haittaa ole, sillä tällä tavoin voit vaihtaa kaupungin kansallisuuden ja saada valitsemasi hallitsijan kiitolliseksi.

**Marko N.**

## Winter Challenge

Pituudesta en tiedä, mutta yli 90 metrin hyppy onnistuvat painamalla ylänuoli ja enter juuri ennen alastuloa. Enteriä ränkkäämällä hyppääjä vaan viskaa sivakat huisin Nevadaan.

**Marko N.**

## House of Horror 1

Vastaa vanhan ukon kysymyksen "bullet". Pelin lopussa yksi mies pitää kullasta, joten anna hänelle kultatollikko.

**Marko N.**

## Microcosm

**CD32:lle:** Kartassa olevat siniset pallot täytyy saada punaisiksi, se on tavoite. Voit siirtyä kartalla paikasta toiseen ottamalla kartan esille ja





## The Secret of Monkey Island

Mikä on kassakaapin yhdistelmä kaupassa, josta saa miekan ja lapion? Miten kuvernöörin kartanossa saa monien käsien idolin? Aina kun yritän avata ovet Guybrush sanoo lukinneensa sheriffin sinne. Miten saadaan roska-väkibaarista lasi, että voisin vapauttaa vangin?

LeChuck

Pyydä kauppiaalta luottoa (yritä ensin ostaa laivaa), hän hakee luottolapun kassakaapista ja näet yhdistelmän. Näytä luottolappua Stanille ja tingi häneltä laiva.

Anna myyräntorjunta-aine vangille ja saat porkkanakakun, jossa on viila. Viilan avulla pääset kuvernöörin talon seinässä olevasta reiästä sisään ja saat patsaan. Saat grogimuksia, kun olet löytänyt kadonneen aarteen ja baari on tyhjentynyt. Mitä tehdä kadun kulmassa olevalta mieheltä ostetulla kartalla?

Amigisti -94

Kartan avulla voit suunnistaa aarteen katoamispaikalle.



painamalla vihreää nappia. Tällöin siirryt automaattisesti alkuun. Sitten kun olet saanut kaikki siniset pallukat punaisiksi, vastaan tulee cardian loppuhirviö, joka pitää tuhota.

Mikrofriikki CD32

## The Settlers

Avuton Pelit 6/94: Pelkkä vihollisen tappaminen ei riitä, vaan koko pelialueesta on vallattava noin 80-90 prosenttia, jotta pääset seuraavaan tasoon.

Jake

## Star Control 2

Herra P. Pelit 6/94: Kipaise joko Gamma Scorpiista tai Gamma Bra-

## Ultima Underworld II

Mitä pitää tehdä, kun on katkaisut kaikki voimalinjat (8 kpl)? Olen käyttänyt kaikki (8 kpl) löytämäni blackrockgemit isoon blackrockgemiin. Olen "ilmaisut" ilmaelementaalit. Minulla on Praecor Lothin torvi. Altara ja Nystul sanoivat, että minun pitäisi tuhota iso blackrockgemi. Miten tuhoan sen? Milloin ja miten pitäisi käyttää torvea? Mitä haittaa on, kun Lord British vain miettii? Missä Ethereal Voidsia on Wisp?

Ultima II

Pelissä on bugi, eli jos Lord British jää vain miettimään, joudut aloittamaan koko homman alusta. Korjaus löytyy Pelit-BBS:stä.

Olen juuttunut Tomb of Praecor Lothin neljanteen tasoon. Olen tappanut Morphiuksen, Lord Umbrian ja kivigolemit, mutta en pääse eteenpäin, sillä kun kälvelen käyttävää tulee vastaan ulkoavaruutta.

Axu the mighty slayer

Avaruuden lähellä lännessä on sala-ovi. -Om

## Lands of Lore

Kuka auttaisi pelaavaa Mumme-  
lia, joka ei löydä Catwalk Caven  
1. kerroksesta sitä pientä avainta, iso keltainen on. En saa ovea auki, enkä pääse tutkimaan sisätiloja.

Pelaava Mummeli

## Hugo III: Jungle of Doom

Minulla on some clay, som pins, a water flask, a sandwich, blowpipe & darts, an old scroll, a golden bella ja a spellbook. Miten kummituksen saa pois luolan suulta? Miten pääsee pois poppamiehen häkistä?

Pulassa oleva 10-vuotias

## The Legend of Kyrandia

Olen juuttunut Serpent's Grotto -luolastoon. Olen kartoittanut lähes koko luolaston ja löytänyt kiviä, kolikon ja smaragdeja. Miten sieltä pääsee pois ja mitä siellä täytyy tehdä? Täytyykö alttarille laittaa jotakin?

Bradon -79

Ulospääsyyn tarvitset viisi kiveä. Heitä kultaraha kaivon ja saat Moonstone. Pane Moonstone Pantheonin alttarille ja muutut virvatuleksi. Käy hakemassa Malcolm linnan avain laavavirran takaa (se jähmettyy kylmyydessä) ja jatka virvatulena yli Chasm of Everfallin.

## Railroad Tycoon

Miten saa tehtyä kaksoisrataa ja miten saa alussa paljon rahaa?

Joku X

## Beneath a Steel Sky

Olen jäänyt jumiin Security Buildingin hengattuani kaapelilla sinne. En pääse hissillä pois sieltä ja en tajua mitään Linc-systeemistä, missä mennään koneen sisään. Linc-systeemissä on silmä, joka estää minua menemäs-

tä yhdestä ovesta sisään. Saan sieltä jonkin pallon, suurennuslasia ja lahjapakettin. Mitä merkitystä niillä on? Kuinka pääsen hissillä alas? Miten pääsen etenemään Lincissä?

Pallo hukassa

Huoneessa, jossa on laattoja ja silta, käytä palloa laattaan, jolloin silta siirtyy niin, että pääset ovesta. Osaisiko joku auttaa tarkemmin? -ts

Sain haarukan virtuaalitodellisuudessa, mitä sillä tekee? Käytin Anitan Linc-korttia. Miten pääsee Crusaderin ohji? Mitä pitää tehdä St. James -baarin viinikellarissa? Olen vahvistanut laatikon laudalla ja tehnyt reiän tuuletuskanavaan. Miten saan auki oven, jossa on vanhanaikainen lukko? Mitä katedraalissa pitää tehdä?

Kalle Ruoho

## Dragonsphere

Miten selvitän "You must demonstrate a shifters ability" ja miten silmä tornissa suljetaan?

Mika

## Last Ninja 2

Miten ensimmäisen kentän pääsee läpi? Minulla on keppi, pullo, hampurilainen, kartta, nunnat ja heittotähdet.

Amigisti -94

## Jurassic Park

Mistä ihmeestä löydän Lexin? Olen löytänyt Timin, käynyt bunkkerilla, saanut työkalut, käynyt viemäriässä, saanut kortin ja tappanut T.Rexin. Kenen kasvot näkyvät kuvassa oven luona? Mitä teen laatikolla viemäriässä?

Kysymysmerkki?

Laatikon avulla pelastat tytön: työnä laatikko tytön luokse, tyttö istuu laatikon päälle ja voit työntää hänet ulos viemäristä.

## KGB

Mitä pitää tehdä, kun on avannut sorkkaraudalla huoneen 8 oven? Pitääkö sytyttää tulitikki ja katsoa kaappiin, josta löytää valkoisen paperin ja valokuvan? Mitä tehdään studiossa? Tekeekö videokaseteilla jotakin ja mitä videe mapilla, josta löytyy kaksi valokuvaa? Pitääkö kameralla tehdä jotakin muuta kuin ottaa valkoisesta paperista kuva? Paperissa on jokin salasana, mitä sillä tekee? Miten voi estää vangiksi joutumisen kun ei pääse pakoon eikä piiloon? Mitä pitää tehdä kun joutuu vangiksi ja ensin tulee akka ja sitten amerikkalainen mies? Tekeekö bugilla jotakin ja saako virran pois buzzerista kun aina kuolee?

Rukow lirissä!!

hesta (1. planeetalta) hakemassa mycon-munia ja tuo ne syreeneille. Selitä samalla typykoille, että myconit ovat tuhonneet heidän entisen kotiplaneettansa. Nyt saat suivaan-tuneilta syreeneiltä mukaasi muutamman insinöörin, joten harpo kohti Epsilon Camelopardista.

Tähteä lähinnä olevalta planeetalta löydät oven, jonka avaavat insinöörien avustuksella. Sisältä paljastuu kasa syreenialuksia, ja lisäohjeldien perässä painu takaisin Betelgenseen. Saat tehtäväksi houkutella myconit syreenien ansaan ja kerrotuasi sienille ihanasta planeetasta jossain Pohjantähden tuolla puolen katsele karttaa. Kun tattien alue alkaa siirtyä, käväise vaivihkaa pöllimässä beta Brahesta valoisuusvekotin. Sen avulla voit nopeuttaa Prouponissa majailevien chenjesujen sulautumisprosessia.

Jake

## Mortal Kombat

Lisäystä Sub-Zeron kommenttiin: ainakin Cagella voi tehdä kaksois-fatalityn toistamalla normaalin fatali-

tyn hyvin nopeassa tahdissa kahdesti. Tällöin Cage huitaisee vastustajalta kaksi päätä pois.

Jake

## Jumpin Jack'son

Siluman Pelit 6/94: Tarkoitannet salasanot eri ruutuihin. Tässä tulee: rocknroll ruutu 5, funk ruutu 9 ja elvis ruutu 13.

A.R.I.

## Addams Family

Dark Man Pelit 6/94: Hallussasi on pelin demoversio eli se yksinkertaisesti loppuu siihen. Ja kaiken lisäksi pelisi lienee piraattiversio, sillä luulisi Amiga Onen demodisketin erottavan!!!

A.R.I.

Piraattiversioista on jostain syystä tullut viime aikoina liuta kysymyksiä. Niihin emme vastaa, vaan ne menevät suoraan roskiin. Joskus meille kuitenkin sattuu yllä olevan tapainen tapaturma, mutta yritämme olla vielä tarkempia.



## NHL Hockey

Miten voin tehdä lämärin, joka rikkoo päätypleksin? Kuka on Montrealin neukkuvahvistus, jonka nimimerkki Gandalf mainitsi lehdessä 3/94?

Mighty Duck

## Shadow of the Comet

Mitä tehdä sen jälkeen, kun on saanut selville lordi Boleskinin oppaan ja tavannut torilla poliisin?

Nicht klaim funden

## Simpsons

Mitä pitää tehdä kun 3. kentän maailmanpyörä ei pyöri?

Bartman

## Prince of Persia 2

Mitä pitää tehdä liekillä tokavikassa levelissä? Mitä pitää tehdä vikassa levelissä?

Juha 11 v.

## Return to Zork

Miten myllyn kellarin oven saa avattua?

Apua Kaipaava

## Detroit

Miten ja missä hoidetaan kuljetus (transport)?

Mercedes Benz

## Larry 6

Mistä saa appelsiinin, joka pitää antaa Gammille?  
Jääkulhosta ravintolasta.

Mitä pitää tehdä niillä oluilla, jotka saa henkilöstön teltasta?  
Anna kantrilaulaja Burgundylle. Jos Punan... siis Burgundy ei suostu treffeille, koeta antaa kuohujuomat kun peli ei ole lähipotretti-tilassa. -Om

Art (vessataksien kuljettaja) ei suostu ottamaan vastaan tulitikkua, mitä pitää tehdä? Pitääkö hänelle antaa tupakkaa? Mistä sitä saa?

Ajele ensin Artin ajoneuvolla ja tarjoa tikkua, kun hän on kääntänyt ajoneuvonsa ja ilmaissut haluavansa tupakalle.

Mistä löytyy puku Shableelle?  
Kun olet antanut oluet Burgundylle, hän lähtee kanssasi saunaan ja jättää esiintymisasunsa lavan takahuoneeseen.

Mitä hyötyä on avaimesta, jonka voi poimia aulan "roskiksesta"?  
Katso vastaus 6.

Mitä voi tehdä viilalla, jonka saa putkimieheltä?

Pyydä uima-altaanvartijalta tikapuu-kopin avain, tee siitä muotti saippuaan ja viilaa kopio Merrilylle.

Mistä saa uimahousut?

Yhdistä hammaslanka ja puhdistusliina (ks. kohta 9).

Millä voi täyttää kumimajavan uima-altaalla?

Pikaruoka-auton eturenkaasta.

Mistä saa mintun makuista hammaslankaa, jota pitää käyttää aurinkolasikotelosta löytyvään puhdistusliinaan?

Soita huoneesi puhelimella huonepalveluun ja perä vessasta puuttuvia perustarpeita. Kun tarvikekärä on tullut, hae kaikki mikä lähtee irti. (Huomaa, että kärryssä on kaksi puolta. -Om)

Mitä pitää tehdä timanttikaulapannalle, jonka saa Thunderbirdiltä?

Ota timantti irti ja tarjoa sitä myöhemmin Shamaralle.

Mistä saa sangon, millä voi ottaa jäätä jääkoneesta?

Tavoitteenasi oli viettää miellyttävä ilta alakerran söpöliinin kanssa ja siihen tarkoitukseen oli varattu shampanjaa. Transu oli kuitenkin Larrylle liikaa, mutta shampanjapullo jäi rannalle, ämpäreineen. -Om

Miten Cavarichin kanssa pääsee saunaan ja mitä siellä pitää tehdä?

Suostuttele häntä antamaan sinulle henkilökuntakorttinsa ja sovi meneväsi saunaan hänen kanssaan. Kun olet antanut oluet Burgundylle, Cavarich odottaa sinua saunassa. Saunassa pitää heittää löylyä, tietysti.

Mitä pitää tehdä meikkihuoneesta löytyvällä johdonpätikällä?

Mutahoitolassa revi siitä hieman eristysmuovia, aseta pistoke rasiaan ja toinen pää viereisen oven sähkölukkoon.

Onko alakerran baarilla muikin tarkoitus kuin että sieltä voi ottaa tulitikkuja?

Ei.

Miten Burgundin kanssa pääsee puhumaan?

Kompastu "vahingossa" mikin sähköjohtoon.

Onko keittiön takahuoneen pikaruoka-autolla jokin tarkoitus? Pitääkö sen tyhjällä renkaalla tehdä jotain?

Kiitti etukäteen

Katso vastaus 8. Pikaruoka-kuilulla pääset tapamaan unelmiesi naista. -Om

## Jack in the Dark

Miten lelukaupan ensimmäisestä huoneesta pääsee pois? Mitä

muita esineitä täytyy ottaa kuin rummut?

Jaska pimennossa

## House of Horror 1

Kuinka koiran saa ulos huoneesta? Mitä ruokasalissa pitää tehdä?

Apua

## Freddy Pharkas

Miten hevosten ilmavaivat voidaan estää, eli miten otetaan näyte jne.?

Olisko risiiniöljyä?

Tee ensin itsellesi suojanaamari hiilestä, papupurkista ja suitsista. Ota hevonneetä talteen paperipussiin ja palaa apteekkiin. Ohjekirjasta löytyvät tarkat ohjeet hajuntappajan tekemiseksi. -Om

## Weird Island

Miten päästään hautakammion oven viereisestä ovesta? Miten kelloja pitäisi pimputella ja entäs sitten?

Weird Game

## Nomad

Voiko sektorissa (2,6) sijaitsevalle planeetalle "Losten" päästä laskeutumaan tai edes puhua korok-tyyppien luojien kanssa? Miten suojakenttä muutetaan Blue-1-muotoon, jotta se pysyy sellaisena ja siitä pääsee läpi?

The Lost One

## Space Quest 1

Miten pääsen ilmapenttiilistä sisään toiseen huoneeseen vihollisaluksella?

Wedge

Työnnä venttiilin alle laatikko ja kiipeä. -ts

## Space Quest 2

Miten pääsee alussa olevan viidakon ohi?

Viidakon ohi

Jos tarkoitat karvasmarjasokkeloa, astele vain varovaisesti. Jos kyseessä on suonpätäk, hiero marjoja ruumiiseesi, niin vesihiihet eivät syö sinua. -Om

## Space Quest V

Kun olen matkalla kohti Kiz Urazgubia, Womunoid ampuu minua ja vaatii minua siirtymään planeetalle. Miten sinne pääsee?

Spaceman

Kuten Star Trekissä ikään: standard orbit ja Scotty, one to beam down. -Om

# PUOLENKUUN PELIT KY. PL 26 90571 OULU Puh:981 - 5556587

Vielä ehtii jouluksi:

### PC - PELIT 3.5 "/CD-ROM

Battle Isle II	290/330
Beneath Steel Sky	270/360
Cannon Fodder	260/ -
Chaos Engine	250/ -
Civilization	300/ -
Colonization	300/ -
Detroit	290/ -
DOOM II	300/450
FIFA Soccer	300/310
Gabriel Knight	310/310
Grandest Fleet	300/ -
Great Naval II	330/360
Lode Runner WIN	260/ -
Master of Orion	300/ -
NHL Hockey 95	- /360
Rebel Assault	- /330
Sam & Max	300/330
Shadow of Comet	- /330
Sim City 2000	290/ -
Star Crusader	280/310
Super Hero Hoboken	290/ -
System Shock	320/ -
Tactical Manager	260/ -
The Settlers	300/ -
Theme Park	320/380
Tie Fighter	300/ -
UFO	310/330
Under Killing Moon	- /410

DISKETIT:	50kpl	100
DD Nimetön	2.40	2.20
HD Nimetön	2.50	2.30
HD Lambda	3.30	3.00

### ÄÄNIKORTIT:

Soundblaster 2.0 Deluxe	425,-
Soundblaster Pro 2.0 VE	650,-
Soundblaster 16 VE	800,-

### PELIOHJAIMET:

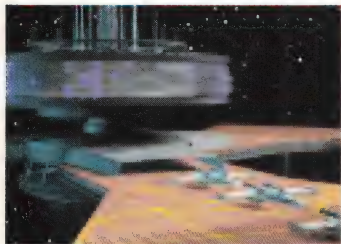
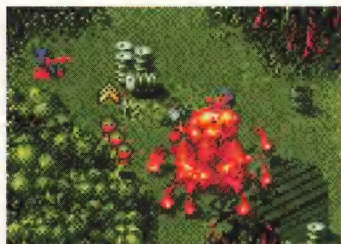
Gravis Analog	270,-
Gravis Gamepad	200,-
Gravis Pro	340,-
Wingman	285,-
Wingman Extreme	385,-

Hintoihin lisätään postikulut  
Soita ja tilaa ilmainen esite!



KILPAILU KILPAILU KILPAILU KILPAILU

# Vuoden Peli



Jälleen on yksi pelivuosi takana ja aika äänestää Vuoden Peli. Mikä se mielestäsi on? Osallistu äänestykseen lähettämällä postikortti pikaisesti, mutta viimeistään ennen jouluaaton aatto **23.12.1994**.

Äänestä vain kahta peliä, eli mielestäsi parasta PC- ja Amiga-peliä. PC-peleissä emme tee eroa CD- tai korppuversioissa, ja Amigat niputamme myös kaikki samaan.

Muista, että voit äänestää vain yhtä PC- ja yhtä Amiga-peliä: jos kortissasi on monta vaihtoehtoa, korttisi ei osallistu äänestykseen eikä arvontaan!

Älä unohda laittaa postikorttiin omaa nimeäsi ja osoitettasi, sillä kaikkien äänestäneiden kesken arvomme Vuoden Pelejä. Mainitse myös oletko tilaaja vai irtonumero-ostaja.

Postita kortti osoitteella  
**Pelit**  
**Vuoden Peli**  
**PL 64**  
**00381 Helsinki.**

Lukijoitten ja toimituksen valinnat julkaistaan Pelit 1/1995:ssä heti tammikuun 12. päivä.



## Voita Explorer!

Aztechin Explorer-multimediaap-ketti on aivan uudenlainen ratkaisu. Explorer yhdistää CD-ROM-aseman ja äänikortin pieneksi ulkoiseksi laitteeksi, jonka asentamiseen tarvitaan ainoastaan yksi 16-bittinen korttipaikka.

### Explorerissa on muun muassa

- 16-bittinen Sound Blaster-, AdLib- ja Roland MPU401-yhteensopiva äänikortti
- Wave Table -synteesi, jossa on 128 General MIDI -soitinta ja 69 rumpua
- tuplanopeuksinen CD-ROM-asema
- Windows-yhteensopivuus
- ja paljon, paljon muuta.

Nyt voit voittaa Aztech-tuotteiden maahantuojan Eagle Datan lahjoittaman Explorerin, jos osaat vastata oikein seuraaviin kysymyksiin.

Kysymykset kuuluvat:

1. Mistä äänikorttisarjasta Aztech on kuuluisa?
2. Minkämaalainen yritys Aztech on?
3. Missä päin Suomea sijaitsee Eagle Data?

Vastaukset postikortilla **12.1.1995** mennessä osoitteella

**Pelit**  
**Explorer**  
**PL 64**  
**00381 Helsinki.**

Voittajien nimet julkaistaan Pelit 2/95:ssä. Muista myös mainita, oletko tilaaja vai irtonumero-ostaja.





# KILPAILU

## Joulu-ristikko

Joulun suosittu leffa ja oletettavasti myös peli, pehmolelu, T-paita, maskotti, avainperä jne komeilee tällä kertaa ristikkomme avainsanana.

Kopio sivusta tai itse sivu osallistuu 5 kyseisen Sanura Suomen lahjoittaman pelin ja Finnkinon lahjoittaman leffajulistepinon arvontaan, jos kaikki kirjaimet menevät kohdalleen ja vastaus saapuu toimitukseen **10.1.1995** mennessä osoitteella

**Pelit**  
**Jouluristikko**  
**PL 64**

**00381 Helsinki.**

Ethän unohda omaa nimeäsi ja osoitettasi. Oikea vastaus ja voittajien nimet julkaistaan Pelit 2/94:ssä.

Osoitetietoja voidaan käyttää Pelit-lehden suoramarkkinointiin, mistä voi kieltäytyä mainitsemalla asiasta vastauksessaan.



## Doom-voittajat myöhästyvät

Toiveikkaasti lupailimme, että Doom-in WAD-kilpailun tulokset julkaistaisiin joululehdessä. Pieleen meni, sillä kilpailu oli huomattavasti suosituampi kuin osasimme odottaa: vastauksia tuli noin 80!

Yritämme julkaista tulokset ensi lehdessä, mikäli armas juyrmye eh-tii ne kaikki tsekata. Pahoittelemme.



EI VOI PELATA KUN ON NÄÄ!

HUMPH!

MÄÄ-RÄTÄ TOIMINNAN LAAJUUS

**VÄHEM-MÄN HENKIÄ OMAAVALLA SUOTA**

**ISO ISÄ! -TEKO**

**HUONO PELAA-JAKIN**

**VALITTAJA**

**J. V. SNELLMAN NAPOJEN YMPÄRILLÄ**

**EN TARVITSE SETELEITÄ...**

**KEIHÄS-RANTANEN**

**TARKEMPI KASVI- TAI ELÄINRYHMÄ**

**PÄÄKUVAN FILMI TAI PELI**

**SURMATTIIN RUOTSISSA 1986**

**SUOITTAJAT**

**-SYÖNTI** suora lähetys

**SURKEA PELAAJA!** MOKA-SIT!

**Lemmenjumala TALLENTAA**

**HALTUUNOTTO PYYDYS PETOA VARTEN**

**ETEISTILA EKKU PELTO-MAEN VAIMO**

**NIEMI**

**ISO ISÄ! -TEKO**

**TAIDE-TUT**

**UUSTINMERKKI PELIT PELIT**

**YLEENSÄ RIITÄ PELIN OSTOON**

**VII-MEISIN**

**TÄSSÄ HINTA!**

**50%**

**LAUK-KA**

**ARKOJA lannis-tumat-tomuus**

**EEMELI Kari-Pekka Harri**

**TIS-MAL-LEEN**

**KÄYNNIS-TYISI JO!**

**SÄI-LYTYS LO-KERO**

**ENGL. SÄVY ENEMIES UNKNOWN**

**SPIELBERGIN PUISTON AJANJAKSO**

**RAU-NIO**

**2UNLIMI-TEDIN NAI-NEN**

**HALUAN PELATA!**

**ESC**

**-KUNTA**

**RAU-NIO**

**VENE-KILPAI-LUJA**

**VAIH-TUU KUN LAPAISEE YHDEN**

**luo-vuta, tyttö!**

**ANTAA MAKUA**

**PIN-NOIL-LA**

**TAISSÄ HINTA!**

**Pääsi-äisenä kasvatet-tavia**

Nimi

Osoite

Puhelin (myös suunta)

Olen tilaaja ☐ Ostin irtonumeron ☐ Koneeni



**KALENTEREITA 1995:**  
Dragonlance  
Tolkien  
Magic the Gathering  
ym. ym. ym...

Nyt saatavana myös  
erilaisia taidekeräily-  
kortteja pelikeräily-  
korttien lisäksi!

FANTASIA- JA SCIFI-  
ROMAANIT

SARJAKUVAT

STRATEGIA-  
PELIT

ROOLIPELIT

TIETOKONE-  
PELIT

MINIATYYRIT

**UUTUUSESIMERKKEJÄ:**  
Keski-Maa roolipeli 2. laitos  
Magus 22 (roolipelilehti)  
Verinen kammio (Carter)  
Falling Empires (MtG)

F  
A  
N  
T  
A  
S  
I  
A  
P  
E  
L  
I  
T

**ROOLI- JA STRATEGIAPELIENT ERIKOISLIIKE**

Velhonlinna-ostoskeskus  
Vuorikatu 18 A 22  
00100 HELSINKI  
(90) 650 803

Rongankatu 5-7  
33100 TAMPERE  
(931) 222 52 00

Rauhankatu 1  
20100 TURKU  
(921) 232 84 13

Koulukatu 28  
90100 OULU  
(981) 374 906



# PELIT

## English Summary

Aces of The Deep (Dynamix/Sierra) is historically accurate and full of the excitement of underwater war. Perfect.

Aladdin (Disney Software/Virgin) Marvellous animation, extremely funny and challenging enough.

Armored Fist (NovaLogic/U.S. Gold) Excellent sounds and voxelspace works much better in this than it did in Comanche.

The graphics are a bit too "blocky" for the vehicles, and the game's a bit repetitive, but good enough.

Dreamweb (Empire) Many games have tried to make the cyberpunk world believable. This one manages to do it with beautiful sounds, great graphics and accurate feeling, but it's too short. Want more!

Ecstatica (Psygnosis) The graphics are marvellous, the plot is terrifying and the monsters are difficult to defeat. A great adventure, but too short.

Inferno (Ocean) DID knows how to do great looking vector graphics, but doesn't understand anything about making games. Terrible controls, confusing missions and amazingly long and boring intermissions.

Ishar 3: The Seven Gates of Infinity (Silmarils) is an adequate RPG, but not much more.

Klik & Play (Europress Software) The easiest and funniest way to make action games. Unbelievable what you can make with Windows.

Kyrandia 3: Malcolm's Revenge (Westwood/Virgin). The story is funny and the graphics are marvellous (as usual), but the Isle of Cats and Limbo are irritating: who wants to walk forever? Who wants to play tic tac toe forever? Two disappointing sections in a game are two too many.

Master of Magic (MicroProse) Fascinating, but v. 1.1. is full of bugs and the AI is not very challenging. Waiting for the v. 1.2...

MS Space Simulator (Microsoft) is not actually a game but an exploration of space. The encyclopedia is the most interesting part.

Novastorm (Psygnosis). Much better than Microcosm.

Ruff 'n' Tumble (Renegade) Thank you, Renegade, for making the best Amiga platform shoot'em-up this year.

Super Stardust (Bloodhouse/Renegade) Not so much new, but still enjoyable.

The Lion King (Disney Software/Virgin) Sweet as sugar. Animation and backgrounds are incredibly fine. It's also fun to play.

Under a Killing Moon (Access/U.S. Gold). Making a usual adventure by shooting video doesn't make a game an interactive movie. Just the same, it's a decent adventure. And beautiful!

X-Wing CD (LucasArts/Virgin) is still the second best space combat game around.

Zeppelin (Ikarion/MicroProse). An interesting and promising idea, but there's not enough to do. Yawn.



## Uusi vuosi, uudet haasteet

Pelit ilmestyy ensi vuonna 10 kertaa, eli käytettävissämme on 160 sivua "ylimääräistä". Osan sivuista aiomme käyttää PD- ja Shareware-pelien arvosteluun, osan Kone kuriin -palstaan ja osan pelien entistäkin tarkempaan arvosteluun.

Tammikuun lehti on perinteisesti täynnä jouluksi markkinoille tulleita pelejä, jotka eivät ehtineet ilmestyä vielä tämän lehden painoon mennessä. Mukana ovat ainakin Nascar, Death Gate, Cannon Fodder 2, Transport Tycoon, KA-50 Hokum, Rise of the Robots, Dungeon Master II, Magic Carpet ja paljon, paljon muuta.

## Vuoden Peli

Mikä on kuluvan vuoden paras peli? Se selviää ensi lehdessä, kun pistätte äkkiä kordin postiin ja osallistutte äänestykseen.

Viime vuonna lukijoitten äänestyksen voitti PC-puolella X-Wing ja Amiga-puolella äänet menivät tasan Chaos Enginen ja Stardustin välillä. Toimituksen mielestä paras PC-peli oli Betrayal at Krondor ja paras Amiga-peli Stardust. Onko tänä vuonna Doom ja Cannon Fodderin vuoro? Sen päättätte te!

## Koko vuoden pelit!

Vuoden sisällysluettelon piti periaatteessa olla tässä lehdessä, mutta tilanpuutteen vuoksi se luiskahti tammikuun lehteen. Eli mitkä kaikki pelit olemmekaan vuoden aikana arvostelleet? Niitä on paljon.

**Pelit 1/95 ilmestyy 12. tammikuuta.**  
**Ja nyt 10 kertaa vuodessa!**



käyvät vieraissa.

JO LÖYTYI MEILLE SARJA UUSI!  
"KÄÄK!" SEN HÖYHENKARJA HUUSI,  
KUN SILTÄ HENGEN VEIMME  
JA PAISTIN SIITÄ TEIMME!

HERKKUA!

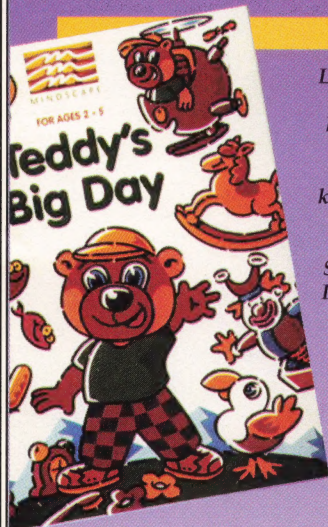
JEP! VANHAAN SARJAAN PALAA EMME,  
VAIKKA LISÄÄ LIKSAA SAISIMME!

Wall



# MINDSCAPE -UUTUDET!

Mindscape tarjoaa laadukkaita pelejä koko perheelle  
- opetusohjelmia, toimintaa, seikkailua, strategiaa ja  
rooliseikkailua!



## TEDDY-SARJA

Lasten opetusohjelmasarja, jonka avulla harjoitellaan tietokoneen käyttöä, opetellaan numeroita ja kirjaimia sekä harjoitetaan systemaattista ajattelua ja koordinoituvuutta. Teddy-sarjan käyttäminen on hauskaa ja kehittävää samanaikaisesti! Saatavana neljä eri versiota sekä PC 3,5" että PC CD -formaattissa.



## DRAGON LORE

Vuoden odotetuin uutuuspeli Mindscapelta. Dragon Lore on erinomaisen hieno 3-ulotteinen fantasia-rooliseikkailu. Peli sijoittuu "unohdettuun laaksoon", missä taistellaan ritareita ja lohikäärmeitä vastaan. PC Power: "Paras seikkailupeli, mitä on koskaan tehty. Pakko-ostos seikkailupelien ystäville".



## MUUT HUIPUT MINDSCAPELTA

### CHAOS ENGINE PC 3,5"

Jo Amiga-versiona huippuarvostelut saanut "räiskintäpeli". (Pelit 3/93: 95 pistettä!) Nyt saatavana myös PC:lle!

### CVCLONES (SSI) PC 3,5" / PC CD

Toiminta-seikkailu: maapallo on tuntemattomien olioiden vallassa... Tehtäväsi on tuhota vieraiden CyClone-kyberneettiset soturit...

### PANZAR GENERAL (SSI) PC 3,5" / PC CD

Strategiapeli sijoittuen 2. maailmansotaan; Olet saksalainen kenraali ja aloitat hyökkäyksesi Puolassa vuonna 1939.

### SIM CITY 2000 Amiga 1200 / PC 3,5" / PC CD

Upea kaupunkisimulaatio kaikkine yksityiskohtineen - Uutuutena myös PC CD -versio!

**Hae upeat Mindscape -tuotteet  
lähimmästä pelikaupasta!**

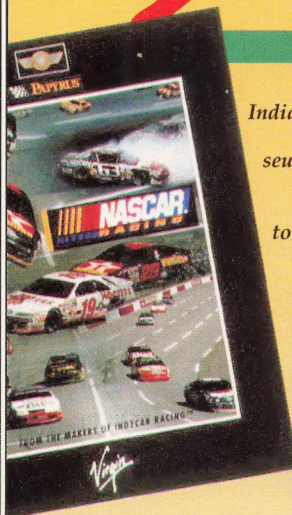
**sanura**

Sanura Suomi OY,  
Karvaamokuja 3, 00380 Helsinki  
Puh. 90-565 3600 Fax 90 565 2363

# Virgin

- PARASTA  
LAATUA!

## NASCAR



Huippupeli Indy Car Racing ja Indianapolis-pelien tekijöiltä. (Papyrus) Stock-Car Racing on Yhdysvaltojen seuratuimpia urheilutapahtumia, johon pääset nyt itse mukaan! Pelissä kilpaillaan autoilla, joiden teho on todella päätä huimaavaa! (680 hp max 300 km/h) PC 3,5" / PC CD



## CREATURE SHOCK

On vuosi 2023... Maailma on räjähtämisillään. Pääset mukaan alukselle, minkä avulla etsitään uutta maailmaa, mutta jokin "todella suuri ja outo" estää sinua etenemästä! Hieno kahden CD:n käsittävä simulaatio-seikkailupeli; varmasti yksi vuoden top-ten peleistä! PC CD



## MUUTA TARJONTAA BY VIRGIN INTERACTIVE

### ALADDIN (Disney) A1200 / PC 3,5"

Disneyn tunnettuun elokuvaan perustuva koko perheen seikkailupeli.

### CANNON FODDER 2 Amiga / PC 3,5"

Vuoden 1994 sotapeli! Mukana uusia ajoneuvoja sekä useita vaarallisempia tehtäviä!

### KYRANDIA 3 PC CD

Kyrandia-sarjan uusin ja kaunein!

### Lion King (Disney) A1200 / PC 3,5"

Elokuva Leonakuningas nyt myös pelinä monitorillasi! Koko perheen seikkailupeli.

### X-WING COLLECTORS PACK PC CD

Hieno kokonaisuus Tähtien Sota -ystävälle! Mukana aiempaan versioon (PC 3,5") verrattuna uusia tehtäviä, paljon lisää vauhtia ja upeaa grafiikkaa!

**Virgin Interactive tuotteet kaikilta  
alan jälleenmyyjiltä kautta maan.**

**sanura**

Sanura Suomi OY,  
Karvaamokuja 3, 00380 Helsinki  
Puh. 90-565 3600 Fax 90 565 2363



# KINARA

Kinara Suomi Oy Postimyynti, PL 67, 00381 HELSINKI

# 90-506 1420

Avoimna Ma-Pe 09.00 - 17.00

Pelit	Amiga	PC	Pelit	Amiga	PC	Pelit	Amiga	PC
1942 - Pacific Air War		329,-	Gabriel Knight		329,-	Return to Zork		129,-
Aces of The Deep		299,-	Grandest Fleet		299,-	Rise of the Robots	299,-	369,-
Air Combat Classics -kokoelma		279,-	Goal	129,-	149,-	Sam & Max Hit the Road		199,-
Aladdin (Disney)		239,-	Gunship 2000	149,-	149,-	Settlers	269,-	299,-
Battle Bugs		269,-	Harpoon II		349,-	Sierra Soccer	199,-	
Beneath a Steel Sky	239,-	269,-	Hokum KA 50		299,-	Sim Classics -kokoelma	239,-	239,-
Breakthru Windows ("Tetris")		179,-	Indiana Jones 4 Adventure	239,-	269,-	Sim City 2000		299,-
Cannon Fodder Kokoelma	269,-		Indy Car Racing		239,-	Sim City 2000 Scenario Builder		149,-
Cannon Fodder CD	239,-	239,-	Indy Car Racing Datadisk		149,-	Sim City 2000 AGA	299,-	
Cannon Fodder CD32		269,-	Indy Car Racing Paint Kit		149,-	Soccer Kid	199,-	239,-
Cannon Fodder 2	239,-	269,-	Jungle Strike		269,-	Star Crusader		299,-
Chaos Engine		239,-	Leisure Suit Larry 6		299,-	Star Wars Screen Saver		239,-
Classic Adventure -kokoelma		299,-	Lion King A1200	239,-		System Shock		329,-
Colonization		329,-	Lion King (Disney)		239,-	Theme Park	269,-	349,-
Day of The Tentacle		199,-	Lords of the Realm		299,-	TIE Fighter		349,-
Dawn Patrol		329,-	Master of Magic		329,-	Transport Tycoon		329,-
Desert Strike	239,-	239,-	Masters of Orion		299,-	U.F.O (Microprose)		329,-
Detroit	269,-	299,-	Monkey Island 2	239,-	269,-	U.F.O A1200	269,-	
Doom 2		429,-	Mortal Combat	239,-	239,-	Ultima VIII - The Pagan		349,-
Dreamweb		329,-	NHL Hockey		299,-	Warlords 2		329,-
F-14 Fleet Defender		329,-	Overlord	239,-	299,-	Warlords 2 Scenario Editor		250,-
F-14 Fleet Defender Scenario disk		149,-	Pizza Tycoon		329,-	Wing Commander Armada		299,-
F-15 III		149,-	Police Quest IV		299,-	Wings of Glory Enhanced		329,-
F-117 A Nighthawk	149,-		Powergame II -kokoelma		269,-	X-Wing		250,-
FIFA International Soccer	269,-	329,-	Quarantine		299,-	Zeppelin		329,-
Formula 1 Grand Prix	149,-	149,-	Quest for Glory IV		299,-	Zool 2	139,-	199,-

IBM PC PELIOHJAIMET		IBM PC PELIOHJAIMET		AMIGA PELIOHJAIMET	
AUTOMATIC GAMECARD 3	250,-	MACH I	175,-	COMP. PRO 5000	125,-
FLIGHTSTICK	345,-	MACH I PLUS	195,-	COMP. PRO 5000 KIRKAS	135,-
FLIGHTSTICK PRO	545,-	MACH 2	225,-	CRUISER TURBO	125,-
GRAVIS ANALOG	275,-	MACH 3	245,-	QJ SV121 TURBO 1	65,-
GRAVIS ANALOG PRO	325,-	PC COMMANDER	175,-	QJ SV 126 JETFIGHTER	125,-
GRAVIS GAMEPAD	195,-	SV 211 GAMECARD 80MHZ	175,-	QJ SV 127 TOPSTAR	135,-
JETSTICK	245,-	VIRTUAL PILOT	595,-	ZIPSTICK SUPER PRO A-F	135,-

IBM PC ROMPPU		IBM PC ROMPPU		IBM PC ROMPPU	
7th Guest	379,-	Inferno	349,-	Return to Ringworld	379,-
1942 - Pacific Air War	349,-	King's Quest 1-6	329,-	Rise of the Robots	379,-
Battle Isle 2	349,-	Jack Nicklaus Golf comp.	149,-	Seawolf	379,-
Beneath a Steel Sky	349,-	Journeyman Project	199,-	Sim City 2000	379,-
Central Intelligence	250,-	Leisure Suit Larry 6	299,-	Space Quest 1 - 5	349,-
Colonization	349,-	Leisure Suit Larry collection	329,-	Star Control 1 & 2	159,-
Day of the Tentacle Talkie	250,-	LHX & Birds of Prey	159,-	Star Crusader	299,-
Dune & Robocod 3	159,-	Little Big Adventure	379,-	Syndicate Plus	379,-
Doom 2	449,-	Magic Carpet	379,-	Theme Park	379,-
Even more Incredible Machine	329,-	Megarace	299,-	Thumbelina (Peukalainen)	349,-
F-15 III	149,-	Microprose Grand Prix & Golf	249,-	UFO	349,-
Falcon Gold	329,-	Myst	379,-	Wild Blue Yonder	349,-
FIFA International Soccer	379,-	NHL '95	349,-	Wild Blue Yonder II	349,-
Flight Sim CD compendium	149,-	Outpost	369,-	Wing Commander 3	449,-
Formula One Grand Prix	149,-	Peter and the Wolf	349,-	Wing Commander Armada	349,-
Gabriel Knight	329,-	PGA Tour Golf 486	379,-	Wing Commander & Indianapolis 500	159,-
Grimlin Kokoelma (3 peliä)	179,-	Police Quest IV	329,-	Wings of Glory Enhanced	379,-
Guinness Disc of Records 1994	449,-	Redshift ("Planetaario")	449,-	Wrath of Gods	349,-
Indiana Jones 4 Adventure Talkie	250,-	Rebel Assault	299,-	Zeppelin	349,-

Gravis Ultrasound MAX	1.395,-	Labtec CS-600 kaiuttimet	295,-
Gravis Ultrasound v.3.73	995,-	Labtec CS-800 kaiuttimet	375,-
Gravis Midiadapteri	345,-	Multimedia Volume Controller	155,-
Labtec CS-150 kaiuttimet	225,-	Zoom Faxmodeemit	1.490,-

**KINARALTA SAAT MYÖS: A1200-, CD32- JA MAC-PELIT + HIIRET JA JOYSTICKIT \* KYSY LISÄÄ !**

HINNAT OVAT POSTIMYYNTIHINTOJA JA SISÄLTÄVÄT ALV:N. LISÄÄMME HINTOIHIIN POSTIKULUT



# Parhaat peli- saat meiltä

72h

/ 00



## SUPER NINTENDO -KESKUSYKSIKKÖ

Markkinoiden täydellisin pelikone, jossa nyt uudenlainen turbomuotoilu, 16-bittinen prosessori, yli 32 000 värin paletti ja hifi-luokan äänentoisto. Pakettiin sisältyy myös kaikkien aikojen Mario-peli Super Mario All Stars: samassa kasetissa neljä peliä, Super Mario Bros. 1, Super Mario 2, Super Mario 3 ja vain Japanissa ilmestynyt The Lost Levels. Pelien taustat ja äänet täysin uusia.

**1490,-**

## SNES DONKEY KONG COUNTRY

**650,-**



## SNES NHL HOCKEY '95

NHL-sarjan tämän kauden painos on ilmestynyt. Pelaajien

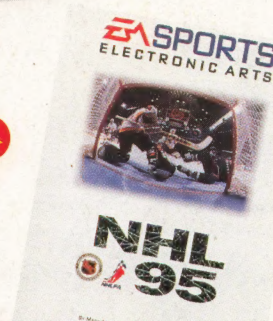
toiveita on kuunneltu, mukana mahdollisuus pelata suosikkijoukkueellasi koko kausi. Voit myös ostaa pelaajia ja parantaa joukkueesi iskukykyä. Voit halutessasi luoda aivan uuden pelaajan, tulevan maalikuninkaan, tämäkin on nyt mahdollista! Mukana kaikki jääkiekon erikoiskikat: kiekon jättö, valelaukaus, laukauksen estäminen, lämmäri suoraan syötöstä...

**550,-**



## MD NHL-95

**495,-**



## SNES MORTAL COMBAT 2

**650,-**



## SNES NBA JAM

**650,-**

## SEGA MD 2 -KESKUSYKSIKKÖ

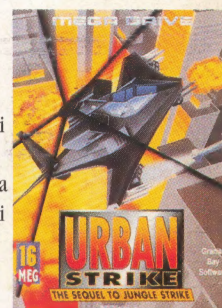
Maaian suosituimman 16-bittisen pelikonsolin uusin malli. Pakettiin sisältyy kaksi peliohjainta ja Sonic the Hedgehog 2 -peli.

**1295,-**

## MD URBAN STRIKE

Jatkoa suosittuun Strike-sarjaan. Eletään vuotta 2006, mediamoguli John Smythe yrittää vallata USA:n. Käytä aivojasi, laajaa asearsenaalia ja tällä kertaa myös omia jalkojasi urbaanilla taistelukentällä. 50% laajempi kuin Jungle Strike.

**495,-**



## MD SONIC & KNUCKLES

**495,-**



## MD MICKEY MANIA 495,-

SNES MICKEY MANIA 578,-



# CITYSOKOS



MEILTÄ SAAT  
BONUSTA

• HAMINA • HELSINKI • HÄMEENLINNA • ITÄKESKUS • JOENSUU • JYVÄSKYLÄ • KAJAANI • KOTKA • KOUVOLA • KUOPIO • LAHTI •  
• LAPPEENRANTA • LOHJA • PORI • PORVOO • SAVONLINNA • TAMPERE • TAPIOLA • VAASA • TAVARATÄLO WIKLUND TURKU •